AMIGA®/MAC EMULATEUR ** A-NEWS A-NEWS A-NEWS

JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

A-news

TOUT POUR A....

CRAZYCARS II

L'AMIGA DOMINE 'WORLD OF COMMODORE SHOW'

ET COMME TOUJOURS

LA PAGE AMIGADEBUTANT

LA TRAME DU YETI

LES NEWS AMIGA

LITTLE ZEUS

LE COIN C

BOING co.

Fredric '8

M 4584 - 9 - 15,00 F

3794584015006 00090

LE CUPERTINO NEWSLETTER!

LES BABA-NEWS !!

Decembre 1988 No.9

Suisse : 4.50 Canada : 4.95 Belgique : 120

LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de **notre expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi. Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II - Jeanne-d'Arc ou Voyage au Centre de la Terre.

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits.**
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.845
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.795
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.440
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.945
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.625

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 2000 CHOISISSEZ VOTRE CADEAU
Deluxe Paint II + Photo Paint + Fantavision
ou Ampli Pioneer 2 × 30 Watts
ou Deluxe Music + Interface Midi

MEMBRES DE L'EDUCATION
conditions spéciales EDUCAMIGA
Renseignez-vous.

AMIGA 500

NOEL

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, souris, 1 lecteur 3"1/2
Cadeau au choix :
Textcraft
ou Pack 6 jeux + joystick 4.490

Amiga 500 UC 512 Ko Ram, souris 1 lecteur 3"1/2 — NOEL
Moniteur couleur A 1084
Cadeau au choix :
Textcraft
ou Deluxe Paint II + Page Flipper
ou Pack 10 jeux + joystick 7.290

JOYEUX NOEL !!!

GRAPHISME

Aegis Animator	950
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3 D	1.299
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	450
Deluxe Production	2.750
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Font	695
Fantavision	695
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	650
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo Plus	2.690
Sculpt 3 D	899
Turbo Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	770
Videoscape 3 D	1.540

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	795
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.000
Instant Music	290
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.990
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Scape ProMidi Studio	1.590
Synthia	950

BUREAUTIQUE

Laserscript		750
Logistix		1.450
Maxiplan 500 Français		1.490
Maxiplan Plus Français		1.990
Pagesetter Français		1.650
Pro Write		1.100
Professional Page		3.490
Publisher		1.600
Scribble		760
Superbase Français		950
Superbase Pro + App	NOEL	1490
Textcraft Plus Français		300
VIP Professional		1390
Visawrite Français		1.450
X-CAD Designer		4.895

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice C 4.0	1.790
Macro Assembleur	679
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal II	995
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184

NOUVEAU

Spirit Inboard O Ko	NC
Ext. mém. int. A 500	1690

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 — 2.590

PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale — 2.890

INCROYABLE

Digiview 3.0	1.890
A 10 10 lect. sup ext.	1.290

IMPRIMANTE

Citizen 120 D	1.990
MPS 1 500 C couleur 80 C	3.390
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga. Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION

NOEL

Digiview	1.890
Digiview Adapt A 500/2000	290
Framegrabber	9.350

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC
le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 .. 2000

LECTEURS

NOEL

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2010 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.645

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Porshe 944 Turbo	NC
Battle Chess	NC
Quad	NC
Iron Lord	NC
Light Caméra Action !	NC
Sculpt Animate 4D	NC
Gunship	NC
Amazing Computing	40

JEUX

20 000 lieues sous les mers	215
Aargh...	205
Arkanoid	245
Artic Fox	195
Barbarians	250
Billard	295
Buggy Boy	250
Chrystal Hammer	165
Defender of the Crown	245
Explora	350
Faery Tale Adventure	380
Flight Simulator II	375
Insanity Fight	245
Interceptor	245
Jeanne d'Arc	295
La Guerre des étoiles	205
La Panthère Rose	205
Leader Board Collection	255
Manoir de Morte Ville	195
Passagers du Vent 1 + 2	305
Sky Fox 2	295
Starglider 2	365
Subbattle	290
Test Drive	245
The Three Stooges	295
Vampire Empire	205
Voyage au Centre de la Terre	295
Zoom	245

et beaucoup plus encore
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manuel Amiga Hardware	295
Manuel Amiga Intuition	295
Manuel Rom Kernel Device	450
Livre de l'Amiga Dos	199
Livre de l'Amiga Basic	249
La Bible de l'Amiga	299
SOS Amiga Dos	149
Livre du Langage Machine	199
Trucs et Astuces Amiga	199
Bien Débuter sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Envoyez avec votre réglement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐

Nom _____
Prénom _____
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Signature :

QTÉ	REFERENCE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
1	Cadeau	En cadeau pour 3 articles	00.00	00.00
1	Catalogue	Amiga	00.00	00.00
			Port	GRATUIT*
			Total	

Si 3 articles différents mon cadeau au choix Jeanne d'Arc ☐ Skyfox II ☐ Voyage au Centre de la Terre ☐

EDITO

Notre édito ce mois ci est plus pictorial que d'habitude. Ce sont des clichés d'écran de nôtre A2000. Presque chaque fois que nous introduisons une disquette "étrangère" nous avons droit à des messages d'avertissement de **Virus-X**

Pour nous protégé des inconvenients causées par les virus nous avons installé **Virus-X** dans notre *Startup-Sequence*. Il tourne en permanence 14 heures par jour sans jamais causer du mal a d'autres programmes, et sans laisser passer des visiteurs secrets.

Il est disponible dans le domaine public. Nous vous le recommandons. Essayez de vous procurer au moins la version 1.6.

Merci Steve Tibbett.

Bonnes fêtes!

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

WORLD OF COMMODORE SHOW..... 4-6
COMMODORE SHOW LONDRES.....7-8
LA TRAME DU YETI 9
ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS.....10-11
LE COIN C.....12-14
DEMO DU MOIS.....14
UN VIRUS DESASSEMBLE.....15
LIVRES.....16
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
12 pages.....17-28
S.A.V. AMIGA
REUNION DEVELOPPEURS APPLE
MONTAGE CIRCUITS PAL 29
MONTAGE BIP VIRUS.....30
CAPITAINE BLOOD.....31
LE PAVE DES ULTRA-NEWS.....32-33
CLI POUR AMIGADEBUTANT.....30
WORKBENCH 1.3.....32
AMIGABASIC.....33
ASTUCES.....33
SOLUTION STARGLIDER II.....34
OFFSHORE WARRIOR/GALACTIC CONQ.....35
HOTSHOT/ALBEDO.....36
TINTIN SUR LA LUNE.....37
TITAN.....38
TUYAUX POUR IMPOSSIBLE MISSION II.....38
LE PAVE DES ULTRA-NEWS.....39
PIONEER PLAGUE.....40
COURRIER.....41
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS..... .42
AVANTAGE POUR AMIGA.....43

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet.. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc. Les articles n'engage que leurs auteurs

WORLD OF COMMODORE SHOW PHILADELPHIA

Pour sa première aux Etats Unis le très officiel* World of Commodore Show *a choisi Philadelphie comme ville d'accueil. Le* Show *précédent avait eu lieu au Canada où pas moins de 40000 (!) visiteurs se sont déplacés pour venir admirer les nouveautés présentées.

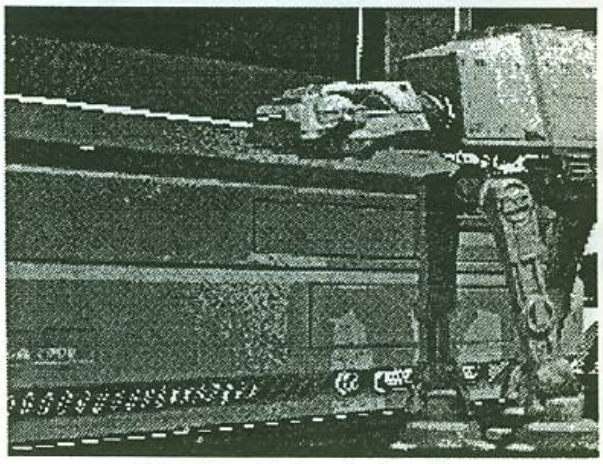
D'après les propos que nous avons recueilli sur place, l'exposition de Philadelphie était un peu moins importante... Si vous pouvez imaginer un *MICRO 88*(dernier Sicob) dédié à Commodore et principalement à l'Amiga, alors vous y êtes! Pèle mèle, voici les exposants: **Gold Disk** avec plein de nouveautés, et une démo qu'ils n'ont hélas pas voulu nous donner (et ce n'était pas faute d'avoir insisté!); **Brown Wagh** avec tous ses produits habituels + un nouveau traitement de texte qui a l'air de tenir la route; **NewTek** avec *LE Video Toaster*, on en parlera dans quelques lignes, patience...; **Haitex Ressources** avec des lunettes 3D; **Sublogic** avec *Page Stream* alias *Publishing Partner Professional*; **ASDG** avec *SpectraScan* et une carte d'interfacage pour le scanner Sharp JX 450 Pro(!); des **User's Groups** avec plein de D.P. et goodies en tous genres; **Great Valley Products** avec ses superbes cartes disque dur pour 2000 et ses boitiers 20 et 45 Méga pour 500; **Spirit Technology** avec son interface contrôleur de disques durs; et tout plein de boutiques qui vendaient leur matériel à des prix destinés à faire le plus grand bonheur des visiteurs et le nôtre!

Pensez bien qu'on en a profité pour faire du shopping, Roger Rabbit le jeu, le WorkBench 1.3 (Hé oui !) et plein d'autres belles choses, mais je n'aurai pas le courage d'en parler ici tellement il y en a...

Maintenant on va reprendre tout ça dans le désordre et en détail en commençant par le stand dont j'avais oublié de vous parler, le stand de **Commodore**! (ça peut arriver un oubli...) Quand j'y repense, je me demande comment on peut l'oublier! D'abord c'était le plus beau, ensuite c'était le plus grand, bref, celui qu'on repérait tout de suite. On en fait le tour?

Amiga 500 et 2000 beaucoup! C64, C128 quelques uns... PC, un de chaque, triste à mourir comme tous les PC. Mais revenons à nos Amiga. Il semblerait que ces messieurs de Commodore USA soient beaucoup plus raisonnables que ces messieurs de Commodore Europe. La carte AT pour le 2000 on ne connait pas aux Etats Unis, pas plus que la carte 68020 made in Commodore. Par contre, en ce qui concerne les prospectus commerciaux pour la gamme Amiga, monsieur Commodore United States s'en donne à coeur joie, superbe catalogue génialement design, c'est la grande classe. On s'adresse directement aux artistes, publicitaires et on n'essaie pas de banaliser la machine la plus originale du monde. En un mot, la documentation du 2000 est belle.

Pour le 500 on ne lésine pas sur les moyens non plus. Il semblerait que pour l'achat d'un Amiga 500 avec moniteur couleur, Commodore offre un magnétoscope de salon. On se calme! Cette offre est valable uniquement aux USA. Notons quand même qu'aux Etats Unis, ce genre de produits n'est pas soumis à une TVA de 33% Bon j'arrête là de parler de Commodore ou on va être obligé de sortir un numéro hors série.



Cette démo était partout au Show

Gold Disk, c'est très prochainement sur vos écrans *Movie Setter*, dont la démo est totalement délirante. Elle était présentée sur un écran Sony Trinitron de 70cm stéréo avec en bande son un morceau de Art of Noise. Sur un thème génial, *"Boing's Wishes"*, littéralement "Les souhaits de Boing" (pour ceux qui ne connaissent pas Boing, il s'agit de la fameuse boule à carreaux rouges et blancs, symbole de l'Amiga, qui rebondit inlassablement devant un fond quadrillé).

Côté pro, on a eu le droit à une démo de *Professional Draw*. Il s'agit d'un utilitaire de dessin travaillant en postcript et qui semble assez rapide. **Brown Wagh** présentait les *Zuma Fonts N°4* et surtout *Pen Pal* un traitement de texte graphique et couleur qui semble être très rapide avec possibilités d'importer des images au format IFF, le mode HAM étant reconnu. Jusque là, rien de bien nouveau. Là où les choses deviennent intéressantes, c'est que

Image HAM capturé en 1/30ème de seconde par le "Framegrabber" de Progressive Peripherals

les images sont traitées un peu de la même façon que dans *ProPage*. C'est à dire que si vous réduisez une image, le programme conserve toutes les informations, de façon à utiliser au mieux la résolution de votre imprimante. En clair, quelques soient les changements apportés à votre image, sa résolution originale sera conservée. En plus ce traitement de texte, à l'insertion d'un dessin, va automatiquement justifier le texte autour de l'image en tenant compte de ses contours réels. Bref, un produit à suivre.

Le vice-président de **NewTek** nous a annoncé la sortie imminente de *DigiView Gold*, rien de bien neuf si ce n'est un DigiView recarossé qui se branchera directement sur les 500 et 2000 sans nécessiter d'adaptateur et qui digitalise en deux millions de couleurs. *DigiFX* - toujours pas de date mais une nouvelle démo: *NewTek Demo Reel #2*. Vous avez certainement déjà vu la première NewTek

Demo. Elle était bien, très bien. Je ne peux pas employer d'autres qualificatifs, je m'en réserve pour la deuxième démo. Dans la démo #2 vous verrez des passages entiers de la "Guerre des Etoiles", un morceau de "Retour vers la futur", des extraits de StarTrek etc... C'est animé, c'est en plein écran, c'est bientôt sur votre moniteur. C'est à regarder... assis de préférence.

Toujours chez Newtek, *Digidroid*, un système qui vous libère des manipulations du filtre RVB. Enfin, je le gardais pour la fin, le *Video Toaster*... déception, il n'y en avait pas un sur le stand. Tim Jenisson, vice-président de NewTek, nous a affirmé que le produit est prêt, packaging, soft, tout quoi! Mais que certains composants (des mémoires rapides) qui sont nécessaires pour le bon fonctionnement du toaster sont encore trop chers pour permettre sa sortie en grande série. Selon Newtek, le produit sera disponible dans le courant du premier trimestre '89.

Nous avons quand même eu droit à une démo sur K7 vidéo. Véritablement impressionnante : rotation d'images TV en temps réel, pixélisation, wrapping sur une sphère, symétrie... Pour $1000 cette carte offre des possibilités que l'on ne retrouve que sur des systèmes 50 à 100 fois plus chers. NewTek aurait déjà enregistré 20000 commandes pour ce produit!

Sur le stand **ASDG** on pouvait découvrir le système *SpectraScan* : une carte permettant d'utiliser le scanner Sharp JX450 sur l'Amiga 2000. Le JX450 est un scanner qui digitalise des documents A4 ou A3 avec une résolution de 300 dpi en 16 millions de couleurs. Le système d'ASDG permet de traiter des bitmaps de 3300 par 5100 pixels. La digitalisation peut se faire en 1, 4 ou 8 bitmaps en niveaux de gris et jusqu'à 24 bitmaps en mode couleur. On peut demander une conversion de l'image en HAM, une séparation de couleurs à partir de l'image 24 bits pour l'impression sur le Sharp ou une photo-composeuse de type Linotronic. Une telle définition utilise évidemment une quantité astronomique de mémoire : lorsque la mémoire centrale de l'ordinateur devient insuffisante, le système utilise un disque dur comme mémoire virtuelle. La JX450 ne vaut que la bagatelle de 70000FHT.

Haitex Resources présentait un système de vision stéréoscopique avec des lunettes à obturateur cristaux liquides. Au premier abord, on pense que l'on a affaire à un gadget de plus (c'est le même type de lunettes que celles qui sont employées sur la console SEGA). Les lunettes sont livrées avec une disquette comprenant un jeu en relief, une démo et un utilitaire qui vous permettra de créer vos images en relief. L'impression de relief est vraiment saisissante. On a l'impression que les objets sortent de l'écran, bref on plongerait bien la main dans le moniteur. L'utilitaire vous permet de créer vos propres images en relief. La manipulation est vraiment simple : il suffit de charger une image pour l'oeil gauche puis une image pour l'oeil droit, le soft s'occupe de permuter rapidement les deux images à l'écran et de fermer alternativement les obturateurs des lunettes. Pour créer une image en relief à partir de *Sculpt 3D*, il faut faire calculer 2 scènes identiques par l'Amiga avec des points de vue distants de 5 cm (écart moyen entre les yeux).

Quels sont les softs existants qui peuvent tirer partie de ce système? *Digiview, Sculpt 3D, XCAD*... Il est possible à partir de XCAD de visionner un projet d'architecture en relief... Pour le moment il existe peu de programmes conçus pour ces lunettes : cinq jeux et un logiciel de ray-tracing avec module d'animation. Selon le responsable de Haitex, des négociations seraient en cours avec Electronic Arts pour une adaptation d'Interceptor!

Softlogic, vous connaissez? *Publishing Partner Professional* annoncé depuis presque un an, ce sont eux! Et bien ça y est, ils ont fini leur soft. Ou presque... Ca a l'air pas mal, surtout au niveau de la vitesse. Mais dorénavant ça s'appellera *PageStream*.

Sur le stand de **ReadySoft** dans un petit coin sombre, on a pu voir un tout petit 500 qui émulait très gentiment un gros Macintosh Plus et ce jusqu'à 40% plus vite. *L'Emulateur Mac* tourne donc très bien et arrive très bientôt. Sur le même stand on a pu admirer la pré-version de *Dragon's Lair*. Fa...bu...leux! Véritablement du dessin animé. Seul petit hic : il faut avoir au moins 1 méga et deux lecteurs pour pouvoir faire tourner ce chef d'oeuvre (6 disquettes).

Sur le stand **Spirit Technology**, les cartes d'extension mémoire et la nouvelle interface pour disque dur PC, le *HDA-506*. C'est un boîtier qui se connecte sur le bus d'extension du 500 ou do 1000 et qui permet l'utilisation d'un contrôleur de disque dur pour IBM PC. L'intérêt de cette interface réside dans le fait qu'elle exploite les nouvelles possibilités du système 1.3 : le Fast Filing System et l'autoboot. Elle accepte les disques durs les plus répandus sur le marché PC, donc les moins chers.

A-Squared présentait *LIVE!*, le digitaliseur temps réel en version 500 et 2000. La version 500 se présente sous la forme d'un boîtier, d'une finition irréprochable, assortie à la carrosserie de l'Amiga et connectable sur le bus d'extension. Pour le 2000, il s'agit d'une carte interne. LIVE! était présente avec *Invision*, un logiciel permettant de réaliser des effets en temps réel. Les fonctions du couple LIVE!/Invision sont très intéressantes pour les mordus d'effets

VIDEO SCROLL® HORIZONTAL VERTICAL

Vidéo Scroll vous permet de faire défiler des images géantes de format IFF 5bitplans
FONCTIONNE EGALEMENT EN IMBRICATION GENLOCK
Extrêmement simple d'usage, Vidéo Scroll, de par la qualité parfaitement lisse du défilement de l'image, de par ses performances devient un outil indispensable pour la réalisation de vos génériques et pour des applications de présentation d'images.
Vitesse variable, overscan lecture en boucle infinie.

Images de 20000x256 en 8 couleurs
Images de 10000x356 en 32 couleurs
Testé sur A2000 avec 3Mb de Ram.

AMIGA
ZIOMM 1, rue Deserte, 67000 Strasbourg 88 22 28 58

Je désire ☐ la documentation sur VidéoScroll
☐ recevoir le logiciel VidéoScroll au prix exceptionnel de 890.-ttc

Materiel utilisé ☐ A500 ☐ A1000 ☐ A2000 ☐ Genlock
☐ Disque dur ..... Extension Ram:.....Mb
Application ☐ professionnelle ☐ Loisirs ☐ Autre
Nom.....
Adresse.....tél.....
Société.....

vidéo : il est possible, entre autre, de se servir de l'image digitalisée comme d'une brosse, on dessine donc avec une brosse "temps réel". Côté performances, LIVE! permet la digitalisation de 15 images/seconde en 16 niveaux de gris, 11 images/seconde en 32 couleurs et 4 images/seconde en 4096 couleurs. La version PAL devrait être disponible sur le 2000 en février.

En Bref...

Newtek pense que *DigiPaint 2* sortira en janvier ou février. Il sera capable de travailler en overscan et avec des "super bitmaps" de 1000 sur 10000, scrollables. Il aura plusieurs fonctions de deformation de brosse, tel que"twist" et "bend".

ASDG ne vont pas, après tout, produire le *"2001"* boîtier d'expansion pour Amiga 1000. La décision d'arrêter le projet resulte d'une étude de marché dans laquelle ASDG a envoyé des lettres à 5500 personnes qui avaient demandé des renseignements sur le 2001. Seulement 40 ont répondu que le projét les intéresseraient.

Le *reseau* Amiga de ***C Ltd*** est opérationnel pour certaines fonctions. On peut partager une partition de disque dûr entre deux Amigas, mais seulement en lecture. Il n'est pas actuellement possible pour les deux d'écrire dans la même partition. Mais C Ltd vend souvent dans les écoles pour des classes avec plusieurs Amiga et un seul disque dur. Dans ce cas, chaque étudiant a son propre partition sur le disque dur, ou il peut lire et écrire, et les programmes et data à partager par tout le monde sont dans une autre "read-only" partition.

Et si trois personnes essaient d'écrire sur le disque dur au même moment? Le système prévoit cette eventualité et chaque utilisateur possède un numéro de priorité. Les delais qui en result sont presque imperceptible - à moins qu'une vingtaine d'ordinateurs essaient de lire ou écrire simultanement!

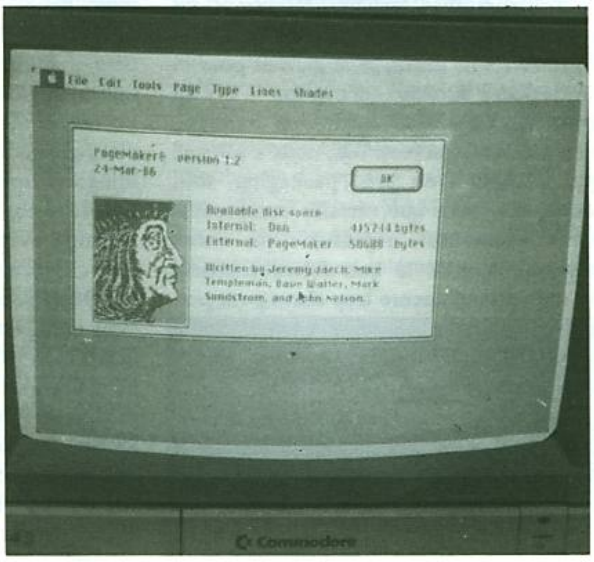
Malheureusement le logiciel de reseau eçrit par C Ltd ne fonction pas avec des interfaces SCSI d'autres fabricants.

C Ltd dit que les autres cartes ne sont pas conformes aux standards SCSI, contrairement à la leur, qui, toujours selon CLtd, est en train de devenir LE standard interface SCSI sur Amiga. Cette société travail maintenant sur un nouveau contrôleur SCSI, bien plus rapide que le modèle vendu actuellement.

MAX, L'EMULATEUR MAC

Max, l'émulateur Macintosh de ReadySoft sera disponible fin janvier au prix de $150. Les logiciels Microsoft Word, Pagemaker, Excel, Pro-3D, tournent sans le moindre problème et plus rapidement que sur Mac, selon ReadySoft. Comme avec tous les émulateurs, certains logiciels de jeux ne passent pas.

L'émulateur est une combinaison de hard et de soft. Une petite cartouche ROM s'attache dans la sortie "Disk Drive" d'Amiga 500, 1000 ou 2000. Cette cartouche accepte les ROMs Macintosh 64k ou 128k, (Mac ou Mac Plus) qui ne sont pas fournis par Readysoft mais sont disponibles chez d'autres sociétés pour entre 50 et 200 dollars.



Le logiciel crée un nouvel format de disquette bien à lui. Les disquettes Macintosh ne sont pas dirèctement lisibles, mais Max peut préparer une disquette de transfert sur laquelle il y a 272k lisible par Amiga et aussi par Macintosh. Pour préparer une disquette programme Macintosh pour l'émulateur, il est nécessaire d'utiliser trois disquettes pour transferer le data (ou la même disquette trois fois). Alternativement, le transfer peut se faire entre deux machines par câble entre les sorties RS232. Readysoft va peut-être ajouter plus tard la possibilité d'enficher un lecteur de disquettes Macintosh dans l'interface Max.

Une fois l'Amiga transformé en Mac on peut choisir un format écran de 640x200 (avec défilement) ou 640x400 entrelacé (pas besoin de scrolling). On peut sélectionner la couleur, mais comme le Mac est monochrome le choix est limité au noir et à 1 autre couleur seulement!

La commande "Print" dans un programme Mac marchera directement avec les imprimantes matricielles, grâce à un convertisseur Imagewriter/Epson. Mais les fichiers Postcript doivent d'abord être "imprimés" sur disquette et puis envoyés vers l'imprimante laser via le port RS232.

Peut-on profiter de plusieurs mégas de mémoire dans l'Amiga? La réponse est non. Pour le Mac il faut une mémoire continu d'adresse zero jusqu'au maximum mémoire, donc il n'y a pas de problème pour le premier 512k. Si vous voulez utiliser jusqu'à un méga il faut couper un jumper (lien) dans l'A500 ou A2000. Le nouveau chipset, attendu pour l'année prochaine, adresse 1 méga de mémoire d'un seul bloc, et sera utilisable avec l'emulateur Mac.

Moniteur non-entrelacé

Un superbe moniteur monochrome pour l'Amiga était en démonstration à Philadelphie. Le Viking I a une résolution de 1008x800 avec quatre niveaux de gris.

On peut visionner deux pages de texte ensemble, sans aucune scintillement. Nous avons vu le traitement de texte Excellence sur cet écran - cela nous a fait rever.

Le prix était tellement élévé que nous n'en avons aucun souvenir...

Le fabricant est Moniterm, 5740 Green Circle Drive, Minnetonka, MN 55343. Tél 612-935-4151, fax 612-933-5701.

COMMODORE SHOW à LONDRES

Bizarre, bizarre! Le nombre de visiteurs à l'officiel **Commodore Christmas Show** à Londres, à la mi-novembre, étaient presque moitié moindre que celui du show l'été dernier. Les organisateurs ne comprenaient pas trop, mais il est possible qu'une forte augmentation du prix d'entrée (à 60 francs) y soit pour quelque chose.

En tout cas, l'enthousiasme des britanniques pour l'Amiga ne semble pas faiblir - bien au contraire. Comme nous, ils attendent toujours le **Workbench 1.3**, comme nous ils cherchent des bonnes affaires.

Allez, on fait un petit tour...

Precision Software, éditeur du base de données *Superbase*, voudrait bien réussir autant avec ***Superpic***, un combiné framegrabber temps-réel et genlock vendu pour 4500F.

Il permet de visionner des images digitalisées sur l'écran de l'Amiga à 50 images/second en 32 000 couleurs! Ensuite, gelez n'importe quelle image sur l'écran et la sauvegarder - avec ses 32 768 couleurs - en format SuperPic. Plus tard vous pouvez rechargez votre image couleur sur l'écran, ou la convertir en HAM (en moins de 15 secondes) ou autre format standard

Amiga pour manipulation dans *DPaint* ou autre.. Le genlock incorporé (au standard RS-170A) peut servir pour afficher des images TV ou vidéo sur l'Amiga et pour la sur-enregistrement de titres, images, animations, etc., avant sauvegarde sur bande vidéo (magnétoscope).

Les developpeurs, JCL Business Systems, ont passée un an sur ce projet, et les 100 circuits d'origine ont été réduit à un seul "custom chip". Le Superpic digitalise des signaux composite vidéo à 50 champs/second en PAL ou 60 champs/second en NTSC. La résolution est réglable à tout instant, et Superpic est controllable par l'utilisateur à travers une bibliothèque de programmes d'objet module en C. Il contient 128k de RAM buffer, expansible jusqu'à 512k.

Superpic se branche sur le port série et est livré avec alimentation externe. Selon Precision le concurrent le plus compétitif est le VD3, un digitaliseur couleur vendu aux alentours de 8000F sans genlock.

Superpic sera disponible en décembre.

Autre présentation chez Precision Software : ***Superplan***, un tableur graphique developpé du tableur Logistix de Grafox, une société incorporé dans Precision. Superplan est compatible avec *ARexx*, un système pour faciliter l'échange de data entre différentes programmes. Avec ARexx on peut utiliser les capacités graphiques de

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

AMIGA ATARI ARCHIMEDES AMSTRAD VICTOR

PROMOS*

Amiga 500
écran couleur 1084
1 joystick
3 btes de disks 3"1/2
1 Tapis de souris
1 jeu (valeur 250frs)
7490,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
Extension mémoire
512 Ko A501
Sculpt 3d+ARender
20 Disks 3"1/2
8585,00 ttc

* Dans les limites du stock disponible
Credit Cetelem,Carte Aurore,Carte Bleue,Facilités de paiement
Conditions exceptionnelles pour collectivités,comités d'entreprise..

UNITES CENTRALES

Amiga 500 UC512Ko	NC
Amiga 500 UC+écran coul.	NC
Amiga 2000 UC 1Mo	9950,00 ht
Amiga 2000 UC+écran coul.	12900,00 ht
Amiga 2000 UC,écran,disk dur	18960,00 ht
Amiga 2000UC,écran,disk dur,XT	22165,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

EXCLUSIF !!!
Lecteurs externes
(DD, NEC)
3"1/2.....1250,00 frs
5"1/4.....1550,00 frs

OFFRE A2000
AMIGA 2000
Ecran Hte résolution 1084
Package Bureautique
(Maxiplan, Superbase et Prowrite)
Sculpt 3D et Animate 3D
1 an de maintenance sur site
15950,00 ht

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

SUPER
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un AMIGA

Domaine Public Amiga
Recevez la liste sur disquette par simple envoi d'une enveloppe timbrée.
Echange et vente des DP
30 frs le disk, le 5ème gratuit

LIBRAIRIE

Bien débuter sur Amiga	149,00
Le livre du langage machine	199,00
Trucs et astuces	149,00
Clés pour Amiga	195,00
Rom Kernel : Exec	295,00
Rom Kernel : Libraries & Devices	445,00
Rom Kernel : Intuition Manual	295,00

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Superplan pour générer des tableaux à partir de data Superbase, puis les renvoyer pour affichage dans Superbase. Prix : 900F.

Superbase lui-même a été vendu à 180 000 unités dans le monde entier. Une bonne nouvelle - son plus gros défaut, le "dongle", petit objet en plastique noir très facilement perdu et sans lequel Superbase ne peut pas fonctionner - est en train de disparaître. Déjà, Commodore France a du rassurer plusieurs revendeurs que l'absence de dongle dans des versions de Superbase vendu en package A500 "spécial rentrée" était intentionelle. Les acheteurs de ces versions non-protégé ont de la chance. Personellement, j'oublie toujours mon dongle quand je me déplace entre bureau et maison, et ma femme connais par coeur le chanson du dongle perdu...

Pour programmeurs en assembleur, HiSoft presentait son editeur/macro-assembleur/debugger ***Devpac 2***. Le Devpac original (sorti il y a deux ans) a été entierement ré-écrit. La nouvelle version incorpore multi-section code, long labels, local labels et un directive binary include. L'assembleur va jusqu'à trois fois plus vite. Il est entierement source-compatible avec l'assembleur Commodore officiel. L'éditeur est amelioré, et le nouveau debugger utilise de multiples fenêtres pour controller simultanément plusieurs zones mémoire. L'intégration des différentes fonctions est meilleure; l'assembleur et le débuggeur sont disponibles à tout instant dans l'éditeur, et l'on peut assembler des programmes directement en mémoire pour un développement plus rapide. Disponibilité : immédiate. Prix : 650F (HiSoft, tél 0525-718181. Fax 0525-713716)

Deux nouveaux Basics se préparent pour Amiga - ***HiSoft Basic*** et ***GFA Basic***. Tous deux étaient en démonstration à Londres, et tout deux promettent une date de disponibilité de mi-décembre. En plus, tous deux sont des adaptations de versions Atari ST.

HiSoft Basic est un éditeur-compilateur, compatible avec *AmigaBasic, Microsoft QuickBasic* sur PC, et *Atari ST Basic*. Il soutien les routines library Amiga en utilisant la déclaration "library" comme AmigaBasic, mais en plus il permet de

l'émulateur BBC

"linker" du code compilé avec fonctions en assembleur ou C. La taille des programmes est limitée seulement par la mémoire disponible. L'éditeur intégré permet la compilation en mémoire/mémoire. Les programmes compilés peuvent partager des bibliothèques communes, ou être entièrement indépendents, et ils peuvent être vendus librement.

Les britanniques s'excitaient beaucoup autour de l'***émulateur BBC***, seul nouveauté sur le stand Commodore. Cette émulation, entierement en logiciel, est assez impressionante, bien que de peu d'interêt en France vu le faible nombre d'ordinateurs BBC. Attention, ce n'est pas un émulateur de l'Archimèdes, mais du bon vieux BBC si répandu dans le système éducationnel en Grande Bretagne. Il comporte un BBC Basic en assembleur 68000, plus rapide que le respecté BBC Basic d'origine, et en plus une émulation du chip 6502! Ceci permet aux programmes BBC appelant les sous-routines de marcher correctement, légèrement moins vite qu'en présence d'un vrai 6502. Comme son grand frère l'Amiga XT, le BBC tourne dans une fenêtre - ou plutôt sur un écran dans le système multitâche de l'Amiga, et peut transférer des données sans problème avec un "IBM" ou des logiciels Amiga tournant au même temps. En plus, on peut charger deux "BBC" dans l'Amiga et faire les échanges de données entre eux.

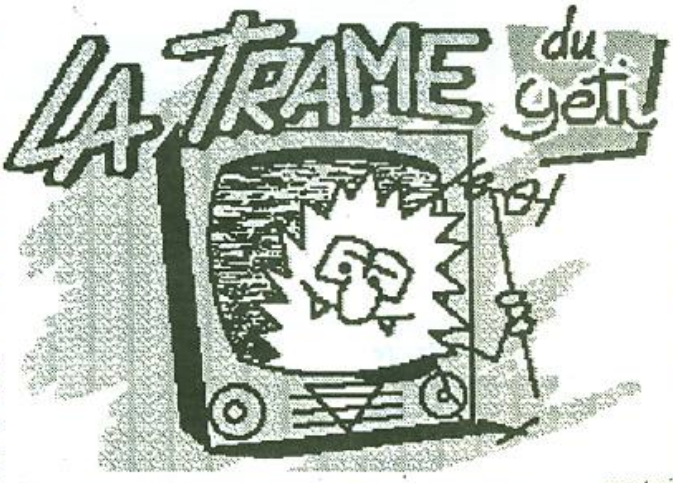
Ce logiciel, vendu 500F, ne peut qu'accélerer la percée de l'Amiga dans l'important marché éducationnel en Grande Bretagne. A quand l'***émulateur TO7*** en France?

Comme d'habitude, le show grouillait de petit stands avec toutes sortes de produits, la plupart au prix "spécial show". Une société britannique, Trilogic, a montré pour la premiere fois son ***MiniAmp 1***, amplificateur stéréo à 150F, et son ***Audio digitaliseur*** à 300F. Cette echantilloneur mono bon marché est équipé d'un bouton de réglage de signal d'entrée et temoin de surcharge son. Il prend son alimentation sur deux prises de l'Amiga - parallelle et série - ce qui pouvait être génant. Mais pour le prix...(Trilogic, tél 0274-691-115).

Condor International Ltd montrait l'***Integrater***, un ***boîtier d'expansion*** élégant pour Amiga 500, 2000 ou 1000. Pour 8500F vous voila équipé d'un disque dur SCSI de 30 méga, un floppy 3.5, une carte (non-peuplée) de 2 méga RAM, une puissante alimentation avec quatre sorties, un régulateur de tension, horloge, ventilateur, et controlleur pour moniteur multisync. Ajoutez 5000F et vous avez un Bridgeboard XT, et pour 1500F de plus

vous avez un modem 300/1200/2400 compatible Hayes.(Condor, tél 01-373-0824).

Pure Graphics présentait un filtre électronique pour DigiView et genlock, pour capturer des écrans de magnétoscope VHS sans le recours d'un framegrabber. Le ***Combine R.GB*** remplace les filtres DigiView dans la production de digitalisations HAM couleur d'une caméra ou d'un magnetoscope. Il est compatible avec les genlocks suivant: Rendale/Interactive A8600 (psu et non psu), Rendale A8806 ProGenlock, Neriki Image-Master Pro Genlock. Prix 1700F. (Pure Graphics, tél 01-358-0663).



J'ai du abandonner ma caverne adorée car la chaudiere deconne serieusement. Depuis debut novembre, mon sanibroyeur est bloqué par la glace. Les touristes se font rares et le Macdo le plus proche est à 20000 kilometres de mon paillasson en peau de yak. Bref, impossible d'hiberner peinard. A vous Cognac Jay...

Dans la trame precedente, une grande partie du balayage était consacré aux genlocks-incrustateurs de S & T et, disons le, c'était bien. Mais alors bon, laissez moi vous parler d'une autre de ces bestioles conçue et dealée par la societe Octet d'Azur. Repondant parfois au matricule VM 410, il s'agit d'un incrustateur pro encore plus pro que les autres incrustateurs soi-disant pros mais pas vraiement pro en fait. Et la, lecteur fidele, tu t'écrie " ouais, mais si c'est pro c'est cher !". Qu'il m'est doux de constater que le bon sens populaire n'a pas perdu de sa force dans une époque trouble ou tout fout le camp.. Bien sur, c'est cher !. 12000 Frs H.T soit pres de 16000 T.T.C sans codeur PAL (comptez 10000 frs de plus) ça vous pompe vite fait un budjet " Bahamas au mois d'aout " ou il faut s'appeler Cupertino. Mais contre ce gros tas de brouzoufs vous avez un engin à coté duquel les autres genlocks font figure de bricolages Tandy finition Fisher-Price. Vous voyez comme vous etes, tout de suite le fric. Et l'enthousiasme de la jeunesse dans tout ça ?.

Detaillons l'ustensile (je vous conseille de relire la trame precedente et plus particulierement les lignes concernant le GST 1000). On trouve en entrées video 2 R.V.B.Sync (BNC) et 3 composites PAL ou SECAM soit CINQ entrées (c'est plus que le chromakeyer pro CRK2000 de SONY). En sortie, on dispose d'un R.V.B.Sync, d'une autre Synchro et d'une sortie KEY (masque de decoupe) utilisable avec le canal Lumakey d'une regie par exemple.

Si vous n'avez pas encore votre regie video, proletaire retardé, cette sortie vous permettra de realiser du tres joli video-art socio-culturel.outre le fait qu'il permet de genlocker le signal du 'miga, cet engin est aussi un Chromakeyer tres performant. La majeure partie des systemes de decoupe chroma travaillent sur UNE valeur R.V.B definie par l'utilisateur. Ce procédé a pour principal defaut d'ignorer les nuances.

Le VM 410 permet de selectionner des seuils inferieurs et superieurs sur les trois composantes et, donc, de peaufiner une decoupe tres precise. Tant qu'on parle de decoupes, le VM 410 est, à ma conaissance, le seul "Genlock" à permettre l'incrustation de deux images analogiques selon un masque fourni par le 'miga. Bien sur, on peut le faire avec n'importe quel autre chromakeyer de S & T ou Commo d'or mais en deux generations : premiere passe avec la premiere image et le masque, deuxieme passe avec la deuxieme image et le contre-masque. Le VM fait ça en une seule generation et tres proprement mais il faut bien sur deux sources video. Le VM est entierement pilotable par ordi via un cable et une interface fournis. Presenté en rack 19', cet engin est beaucoup plus destiné aux petites regies qu'a la masse surexitée des bidouilleurs d'images " à la maison ". C'est un complement ideal et pas trop cher pour une petite structure de tournage-montage. Pour changer un peu, je vous parlerais de genlocks le mois prochain.

Mechant evenement ce mois-ci, j'ai recu une lettre de BIG BUBU. Cet incontournable personnage me dit : j'ai un 500, une A520 pour faire un composite, un V100 pour enregistrer et, au bout, des images minables. Bon, je vous avais proposé cette solution d'enregistrement comme la plus economique (si on peut considerer que l'achat d'un camescope ait quelque chose d'économique) car elle a une qualite sufisante pour faire risette à la maison. Mais ce systeme a des defauts à plusieurs niveaux. L'A520 fournit un signal modulé proche du PAL destiné à une télé. En fait, ce signal est un poil trop puissant de maniere à "passer en force" sur une teloche.

Afin que vous pigiez sans dommages ce qui suit, j'explique rapidos le signal video composite : ce signal fait 1 Volt tout rond; de 0 à 0.3 V se trouvent les tops synchros et tous les ordres de balayage; 0.3 V represente le noir, 1 V le blanc, entre, c'est la couleur, BIOMAN, Michel CHEVALET et le dernier journal suivi de la météo. Si ce jooooli signal fait plus d'1 V, c'est l'anarchie : la synchro est dans le noir et les couleurs dans le blanc d'ou malaise à l'enregistrement. Si ce meme signal fait moins d'1 V, c'est la debacle : la synchro se perd en route ou passe sur le noir, les couleurs capitulent et le blanc se fait porter pale. L'A520 fabrique un signal trop puissant mais pour 200 Frs, faut pas vous attendre au miracle.

Mais, o attaque perfide, c'est un peu ça aussi avec le codeur EPAL de S & T malgre ses réglages pour 2500 frs cette fois-ci. Deux petites conclusions : c'est coton d'encoder bien pour pas cher et ça doit aussi venir du RFU. Apres la brutalité sommaire de la premiere conclusion, on reste ebahi d'admiration devant la seconde d'ou emerge un fin esprit d'analyse. C'est vrai, le RFU a une vache tendance à bouziller les images en entrée. C'est à la fois triste et assez incomprehensible. Pourquoi cette petite boite nippone s'acharne-t-elle a bouffer systematiquement la luma de nos signaux cheris. Parce qu'elle est prevue pour recuperer un signal télé surpuissant à l'origine?.

Bon, on a pas encore solutionné ces histoires d'enregitrement. Un vrai codeur vaut cher mais c'est une bonne solution, Enregistrer en VHS Pal est aussi une bonne solution mais pose plus de problemes au montage. Soit, les ricains bossent en VHS, mais les ricains sont loin d'etre des refernecces en matiere de qualite d'image (Never Twice the Same Colors - NTSC). Un scope BVU coute le prix d'une Porsche d'occasion, un scope U-MATIC le prix d'une 2 chevaux neuve. Peut-etre le D.A.T, le CDV, le DDT ???

Afin que vous soyez completement toujours au courant, notre redac' chef a, au peril de sa vie, été aux zéta-zuni. Outre une collection impressionante d'emballages Macdo vides, il m'a ramené plein de nouvelles sur les prochains bidouilleurs video. Franck LAFAGE, le boss de C.I.S à Talence pres de BORDEAUX, qui accompagnait notre lumineux commandeur dans sa longue quete a eu l'idée grandiose de filmer quelques demos.... RRRRAA-AAAHHHHHHHH!!!!!! bogla, hoc. Allons-y, expliquons. J'ai vu une demo complete du TOASTER de NEWTEK qui est au point mais pas construit à cause de la rareté d'un des composants. Cette bestiole realise des effets comparables à ceux du ZENO d'Abekas ou X-CALIBRE (20 briques chacuns)c'est à dire ZOOM (in et out), 1/4 d'image, 1/16 d'image, FLIP X et Y, SPIN, TUMBLE, (trajectoires de l'image dans le cadre), SPLITS multiples, FREEZE d'image, pixellisation, PUSH, RECOVER et un pseudo FISH-EYE sur un canal. Il s'agit bien sur d'images video et non de signal digitalisé. Le resultat est équivalent aux trucages FR3 regionaux (pas de rotation par rapport à un point, pas de mise en perspective comme avec l'ADO). Le prix de cet engin est derisoire par rapport à ce qu'il sait faire, j'en veux un. NEWTEK, toujours eux, presentaient leur demo reel 2 : pres d'UNE minute de video sur 2 disks (des sequences de STAR WARS, BACK TO THE FUTURE, STAR TREK). 3D VIDEO EFFECTS va arriver en France et en PAL. Ideal pour le titrage via un genlock, il permet d'appliquer toutes les rotations et trajectoires possibles à vos titres et logos, La methode utilisée est la meme que pour une image 3D normale: modelisation sur un programme de dessin en HI-RES 8 couleurs, rendering sauvegardé et reexecution à vitesse variable. Le dossier presse dit qu'on peut faire entrer de 6 à 20 secondes d'animation dans 1 méga et de 25 à 60 secondes dans 2.5 mégas. La reexecution est tres smooth et ultra rapide. MicroIllusions fignole sa gamme de produits orientés images en proposant le "Transport Controller". Il s'agit d'un tout petit soft chargé de piloter une interface image-image genre Lyon Lamb pour des transferts video sur 3/4 de pouce des images calculées par Photon Video, Render 3D, Videoscape etc... Ce petit programme coute la bagatelle de 2000 Frs env. A titre indicatif, l'interface Lyon Lamb coute 15000 Frs env. La suite de ces infos completement renversantes en 1989 . (ouah, eh! les mecs, eh! lui, elle est bonne celle là, en 1989, quel con ce yeti, il va me faire crever de rire, il est tou meutche, en 89, on me l'avait jamais faite.)

Voila, une trame de plus de balayée et ma jeunesse qui s'enfuit dans la tourmente glacée qui fait frissoner le cerisier craintif des certitudes incertaines de ce siecle. Zuta, j'a glissa sur man clavia.

On perd vite l'habitude du patin à glace dans vos HLMs surchauffés. Baffrez bien, messe de minuitez gaiement mais rapelez vous de la question primordiale de cette fin d'année : qui est VRAIEMENT Claude PIERRARD, le senile presentateur des niaiseries vacancieres pour gosses à la télé.

EL Yeti

(et non pas EL Delta, jeune ducon)

L'ASSEMBLEUR DE Little Zeus

SCROLLING VIA LA GRAPHICS.LIBRARY

Chers Amiga-users et chers Amiga-beginners:

Ce mois-ci je préconise une nouvelle méthode d'apprentissage; j'ai décidé de rassembler dans un même article la rubrique débutants et la rubrique initiés. Je m'explique: comme promis le mois dernier, nous allons étudier les scrolling via la graphics.library: mais, si les initiés connaissent déjà parfaitement le rôle des libraries et peuvent d'ores et déjà se rendre à la deuxième partie de l'article qui concerne la routine d'application, les débutants devront lire l'article dans sa totalité.

Les Amiga 500 et 2000 possèdent des routines en ROM classées par type d'utilisation, c'est à dire que: par exemple, tout ce qui concernera les accès disks sera classé dans la dos.library, les traitements écrans, fenêtres et menus dans l'intuition.library. Mais, la library qui nous intéresse réellement c'est la graphics.library qui, comme son nom l'indique, rassemble toutes les fonctions graphiques de base ainsi que toutes les routines utilisant le Blitter. Nous venons de prononcer le mot Blitter,mais qu'est-ce? En gros, c'est un coprocesseur très utile pour les scrollings. Et c'est justement grâce à celui-ci que nous allons pouvoir créer ci-après de très belles choses. Afin de pouvoir utiliser les routines d'une library,il faut d'abord ouvrir celle-ci ou autrement dit la rendre fonctionnelle.

Mais alors, allons-nous devoir taper le programme qui ouvre les libraries dans sa totalité? La réponse est NON. Car il existe l'exec.library qui est ouverte en permanence et en son sein existe une routine permettant d'ouvrir et de fermer telle ou telle library (car toute library ouverte en début de programme doit être fermée à sa fin)

Les libraries commencent toutes par une table de suite de jumps et à chaque jump correspond une routine spécifique. Quand nous ouvrons une library, l'ordinateur nous renvoie dans le registre d0 l'adresse de la fin de cette table; il apparaît donc évident que si nous désirons appeler une des routines d'une library,nous utiliserons un jsr suivi d'un offset négatif... Comment, ça ne suit plus?

Très bien, explicitons un peu: si la seule adresse de référence que nous ayions pour appeler tel ou tel jmp est la dernière adresse de la table alors, nous devrons soustraire à cette adresse le nombre d'octets correspondant au jmp désiré. Si celà paraît encore un peu vague pour certains, ils le comprendrons mieux lors de l'étude de la routine.

Venons-en au fait: l'offset de la graphics.library qui nous intéresse est -396, offset qui correspond au jmp appelant la routine scrollraster. Nous n'aurons plus besoin dès lors qu'à faire un jsr-396(a6) en ayant préalablement mis l'adresse de base de la graphics en a6.

Scrollraster permet tous les scrollings: verticaux, horizontaux et en diagonales. De plus, il offre aussi bien la possibilité du scrolling sur une pixel que celui sur 2, 3 ou plus. Il a cependant un défaut, il rend possible uniquement les scrollings sur un rectangle, c'est à dire qu'il déplacera tout (et sans exception) ce qui sera dessiné dans celui-ci. Cependant, comme nous le verrons peut-être prochainement, cette tare est facilement contournable.

Autant de possibilités, autant de paramètres. Avant d'appeler scrollraster nous devons le paramétrer comme suit:

rastport dans a1
valeur du scolling vertical dans d0
valeur du scrolling horizontal dans d1
valeur de l'abscisse minimale du rectangle dans d2
valeur de l'ordonnée minimale du rectangle dans d3
valeur de l'abscisse maximale du rectangle dans d4
valeur de l'abscisse maximale du rectangle dans d5

Peut-être serons nous choqués par l'apparition du mot rastport, nous n'expliquerons ce mois-ci ni son rôle ni la routine dans laquelle il s'inscrit par faute de place.

Une fois paramétré, scrollraster peut être appelé sans que rien ne puisse l'empêcher de bien agir.

Comme exemple d'utilisation de scrollraster, nous créerons le scrolling gauche-droite d'un bob de taille inférieure à 100 pixels.

Avant de lancer la routine, n'oublions pas d'ouvrir un écran ni d'afficher un bob à l'intérieur du rectangle au moyen de la routine étudiée dans A-News4.

Maintenant que nous avons bien mis les points sur les i, voyons la routine:

```
;============exec.library=========
openlibrary=-408
closelibrary=-414
execbase=$04
;============graphics.library=======
scrollraster=-396
initbitmap= -390
initrastport= -198
clearscreen = -48
;==================================
;---------ouverture de la graphics.library-------
ouverturegraph:
move.l execbase,a6;adresse d'execbase dabs a6
lea gfxname,a1;nom de la library dans a1
jsr openlibrary(a6)
move.l d0,gfxbase;adresse de base de la graphics en gfxbase
rts
;
;---------fermeture de la graphics.library--------
fermeturegraph:
move.l execbase,a6
move.l gfxbase,a1
jsr closelibrary(a6)
rts
;------------initialise l'écran----------------------
initécran:
move.lgfxbase,a6;base de la graphics
move.l#bitmap,a0;pointeur sur la bitmap
move.l#$05,d0;nbre de bitplanes
move.l#320,d1;largeur de l'écran
move.l#200,d2;hauteur de l'écran
jsrinitbitmap(a6)
move.l b1,plane1   ;en b1 figure l'adresse de base du bitplane1
move.l b2,plane1+4;en b2 figure l'adresse de base du bitplane2
move.lb3,plane1+8;de même pour le 3
move.lb4,plane1+12;le 4
move.lb5,plane1+16;et enfin le 5
lea rastport,a1
jsr initrastport(a6)
move.l#bitmap,r_bitmap
lea rastport,a1
jsr clearscreen(a6);routine effaçant l'écran
rts
```

```
;--------scrolling horizontal----------
;
scrollh:
cmp.b #1,test1 ;test pour savoir si scrolling gauche ou droite
beq scrollh1 ;si 1 alors scrolling droite
add.b #1,test ;test correspondant au nombre de déplacements
cmp.b #50,test
bne va ;si 50
move.b #0,test ;nbre de déplacements vers droite=0
move.b #1,test1 ;1 pour scrolling droite
va:
move.l #1,dx ;scrolling de 1 pixel en abscisse
move.l #0,dy ;aucun scrolling en ordonnée
move.l #40,minx;abscisse minimale du rectangle
move.l #150,miny;ordonnée minimale du rectangle
move.l #280,maxx;abscisse maximale du rectangle
move.l #180,maxy;ordonnée maximale du rectangle
jsr scroll;appel à la routine pour scroller
rts
;---------------scrolling droite-------------------
;
scrollh1:
add.b #1,test;nbre déplacements vers la droite
cmp.b #50,test ;test si 50 déplacement effectués
bne va1;oui?
move.b #0,test1;alors scrolling gauche
move.b #0,test;nbre de déplacements gauche =0
jmp scrollh;on retourne au scrolling gauche
va1:
move.l #-1,dx ;scrolling horizontal d'une pixel vers la droite
jsr scroll
rts
;-----------scrolling----------
;routine chargeant les registres
scroll:
move.l gfxbase,a6
lea rastport,a1
move.l dx,d0
move.l dy,d1
move.l minx,d2
move.l miny,d3
move.l maxx,d4
move.l maxy,d5
jsr scrollraster(a6)
rts
;
;-----------différentes adresses-----------
bitmap:
blk.w 4,0
plane1:
dc.l 0,0,0,0,0
rastport:
blk.l 1,0
r_bitmap:
blk.l 26,0
dx:
dc.l 0
dy:
dc.l 0
minx:
dc.l 0
miny:
dc.l 0
maxx:
dc.l 0
maxy:
dc.l 0
;les valeurs contenues dans b1,b2,b3,b4 et b5 doivent être identiques à celle de la Copperlist.
b1:
dc.l $50000
b2:
dc.l $52260
b3:
dc.l $54500
b4:
dc.l $56800
b5:
dc.l $59100
test1:
dc.b 0 ;scrolling gauche pour commencer
test:
dc.b 0
gfxname:
dc.b "graphics.library",0,0
gfxbase:
dc.l $0
```

Nous venons de voir différentes routines servant à notre scrolling,aussi faut-il savoir appeler chacune d'entre elles au moment propice.

En début de programme doit être exécutée la séquence suivante:

```
jsr ouverturegraph
jsr initécran
```

De plus, la partie de programme testant la souris doit être modifiée comme suit:

```
Wait:
comp.b #250,$dff006;test si le Copper a balayé l'écran
bne.s wait;sinon attendre
jsr scrollh;appel de la routine de scrolling
btst #6,$bfe001
bne.s wait
```

Pour terminer, en fin de programme doit paraître un jsr fermeturegraph.

Nous voici donc capables de faire des scrollings de toutes sortes, et pourquoi pas un scrolling de caractères!!

Sur ce, je vous quitte et vous donne rendez-vous au mois de décembre et qui dit décembre dit Noël et qui dit Noël dit cadeau et qui dit cadeau dit surprise, donc vous ne saurez de quoi traite l'article du mois prochain qu'au moment de l'ouverture d'A-News 10. (*Ed: pour décembre il faut lire janvier - merci les grévistes - mais la surprise sera la même*)

Little Zeus

Offre pour des diskettes de grande marque, double face, double densité,135 TPI à 7,90 Fr, proposée par Little Zeus et D.Vogel:

Bon de commande:

A envoyer à: D.Vogel 9 Rue de la Feuillaume 92420 Vaucresson.

Je joins un chèque de .....Francs correspondant au montant de la commande pour_.....lot(s) de 50 diskettes (au prix de 7,90fr la diskette) et je joins également 16 timbres de 2,20fr correspondant aux frais de port en non recommandé (le risque incombe au destinataire) ou 20 timbres de 2,20fr pour un envoi en recommandé.

Nom_.....

Adresse.....

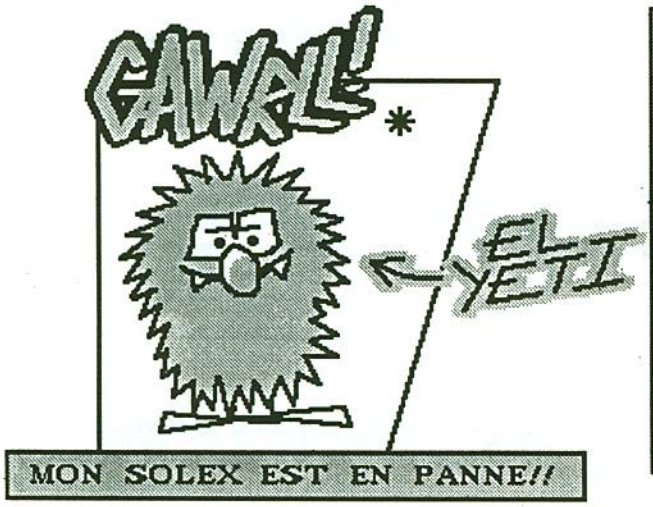
.....

.....

Les chèques seront libellés à l'ordre de D.Vogel.

En cas d'épuisement des stocks,les chèques seront renvoyés.Le nombre de timbres reste le même quel que soit le nombre de lots commandés.

COIN C : gadgets, conversion fichiers IBM, etc...



Cher petit peuple de France, alors que l'hiver couvre notre beau pays de son doux manteau blanc, les bonnes vieilles culpabilités refont surface. Et bon, vous avez donné aux RESTO-DUKEURS, aux jaunes submergés, aux rouges exterminés, aux verdâtres intoxiqués et aux noirs parce qu'ils n'ont pas assez d'eau, trop d'eau, pas de quoi bouffer, trop de tanks, pas d'ombre, trop de bubons ... Bien, je dis stop !. Toutes ces peuplades inférieures ne cessent de réclamer de l'aide sans se rendre compte que, à force, elles goûtent des plaisirs rares. Essayez donc, en France, de vous gaver de bouillie de blé déshydratée au lait en poudre dans cinquante centimètres d'eau salée pendant que votre cousin RACHID, qui habite à vingt bornes, crève de soif en attendant un joint torrique pour sa motopompe. A l'aube de notre "civilisation de loisirs", nous avons encore beaucoup à apprendre du tiers monde, je vous le dis !.

Bon PARIS-DAKAR ! et ris C.

EL YETI l'africain

PROGRAMMATION DES GADGETS

Pour compenser l'encyclopédie-gadgets du mois dernier, il n'y aura pas ce mois-ci d'article sur les gadgets. Ne vous inquiétez pas, les journalistes d'***A-News*** sont des gens sérieux et j'ai mis en place un programme minimum pour rassasier votre soif de culture.

Le mois dernier, nous avons vu comment créer des gadgets. Cette fois-ci, nous changeons de continuum spatio-temporel et je vous livre un petit programme pour la réalisation d'un menu par panneaux de gadgets. (J'espère que vous avez retenu les leçons de CHORIZO KID sur le Langage C!) Essayez donc de taper ce programme que nous expliquerons le mois prochain. Nous aborderons alors les problèmes qui se posent lors de l'utilisation des gadgets.

```
#include <intuition/intuition.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Window;
struct IntuiMessage *Message;
int Propri,GadgetsActifs;

struct IntuiText Text1 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"GADGET1",NULL
};

struct IntuiText Text2 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"GADGET2",NULL
};

struct IntuiText Text3 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"GADGET3",NULL
};

struct IntuiText Text4 = {
  1,0,JAM2,23,17,NULL,"SORTIE",NULL
};

struct Gadget Gadget1 = {
  NULL,110,30,100,40,GAD        GHCOMP,GADGIM-
MEDIATE | RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text1,NULL,NULL,1,NULL
};

struct Gadget Gadget2 = {
  &Gadget1,430,30,100,40,GADGHBOX,
  TOGGLESELECT | GADGIM MEDIATE | RELVER-
IFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text2,NULL,NULL,2,NULL
};

struct Gadget Gadget3 = {
  &Gadget2,110,130,100,40,GADGHCOMP,
  GADGIMMEDIATE | RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text3,NULL,NULL,3,NULL
};

struct Gadget Gadget4 = {
  &Gadget3,430,130,100,40,GADGHCOMP,
  GADGIMMEDIATE | RELVERIFY,BOOLGADGET,
  NULL,NULL,&Text4,NULL,NULL,4,NULL
};

struct NewWindow NewWindow = {
  0,0,640,190,0,1,GADGETDOWN,
  WINDOWDEPTH | WINDOW SIZING | WINDOW-
DRAG | ACTIVATE,
  &Gadget4,NULL,"Exemple d'utilisation des Gadgets",
  NULL,NULL,0,0,0,0,WBENCHSCREEN
};

void ChangeGadgets() {
  if (GadgetsActifs) {
    RemoveGadget(Window,&Gadget1);
    RemoveGadget(Window,&Gadget2);
    GadgetsActifs = FALSE;
  }
  else {
    AddGadget(Window,&Gadget1,-1);
    AddGadget(Window,&Gadget2,-1);
    GadgetsActifs = TRUE;
  }
}

void Action1() {
  printf("Le Gadget 1 est actionné.\n");
}

void Action2() {
  printf("Le Gadget 2 est actionné.\n");
}

void Action3() {
  if (GadgetsActifs)
    printf("Les Gadgets 1 et 2 ne marchent plus.\n");
  else
    printf("Les Gadgets 1 et 2 marchent de nouveau.\n");
  ChangeGadgets();
}
```

```
void Action4() {
  printf("C'est fini, on sort!\n");
}

void main() {

  IntuitionBase = (struct IntuitionBase *) OpenLi-
brary("intuition.library",0);
  if (!IntuitionBase) exit(0);

  Window = (struct Window *) OpenWindow(&New-
Window);
  if (!Window) exit(0);

  GadgetsActifs = TRUE;

printf("\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n\n");

  do {
    Message = (struct IntuiMessage*)
      GetMsg(Window->UserPort);

    if (Message->Class == GADGETDOWN) {

      Propri = ((struct Gadget *)
        Message->IAddress)->GadgetID;
      ReplyMsg(Message);

      /* On libère la mémoire dés que possible */

      switch (Propri) {
        case 1  : Action1();
          break;
        case 2  : Action2();
          break;
        case 3  : Action3();
          break;
        case 4  : Action4();
          break;
      }
    }
  } while (Propri != 4);

  CloseWindow(Window);
  CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Comme promis depuis 2 mois voici le petit listing de AM_PC, la **routine de conversion de fichiers WordPerfect Amiga en WP MS-DOS** qui nous a été envoyée par notre sympathique lecteur québécois : Michel Laliberte.

Que dire de plus puisque tout est compris dans le programme, messages d'erreurs et mode d'emploi. Comme lui n'hésitez pas à nous écrire.

```
/* AM-PC v1.0 -- Michel Laliberté, 21 août 1988 */
#include <stdio.h>
main(argc,argv)
int argc;
char *argv[]; {
  int conv;
  register char a,b,c;
  FILE *fp;
  if(argc!=3) {
    printf("\f");
    printf("[33m AM-PC v1.0  - août 1988[31m\n");
    printf("          INSTRUCTIONS \n\n");
    printf("Ce programme convertit les fichiers à accen-
ts\n");  printf("francais Word Perfect Amiga en fichiers\n");
    printf("WP MS-DOS, et vice-versa. Utiliser DOS-2-
DOS\n");
    printf("ou un modem pour convertir le disque.\n\n");
    printf("[33m FORMAT D'UTILISATION:[31m\n\n");
    printf("  1> am-pc >cv1 nom_du_fichier n");
    printf("Place dans le fichier cv1 la version\n");
    printf("convertie de <nom_du_fichier>.\n\n");
    printf("  Si n = 1, le sens de la conversion est:\n");
    printf("          Amiga -> PC.\n");
    printf("  Si n = 2, on prend le sens contraire:\n");
    printf("          PC -> Amiga.\n\n");
    printf("Pour des résultats plus rapides, tra-
vailler\n");
    printf("en RAM: am-pc >ram:cv1 ram:n_du_fichier
1\n");
    printf("[33m     CE PROGRAMME EST GRATU-
IT");
    printf("          REVENTE INTERDITE[31m\n");
    printf("Code source Lattice-C disponible:\n");
    printf("Michel Laliberté, Montréal ");
    printf("- tél.: (514) 274-0288\n\n");
    exit(0);
  }
  conv=atoi(argv[2]);
  if (conv!=1 && conv!=2) {
    printf("FORMAT: 1> am-pc nom_du_fichier n :");
    printf(" n doit être 1 ou 2.\n\n");
    exit(0);
  }
  if((fp=fopen(argv[1],"r")) == NULL) {
    printf("    Impossible d'ouvrir le fichier...\n");
    exit(0);
  }
  if (conv==1) {
    a='@'; /* fichiers non-WP: if (b>='à' || b=='É') */
    b=getc(fp);
    while (b!=EOF) {
      if (a=='á' && (b>='à'|| b=='É'))
        switch(b) {
          case 'é':b=130;break;
          case 'à':b=133;break;
          case 'è':b=138;break;
          case 'ê':b=136;break;
          case 'â':b=131;break;
          case 'ç':b=135;break;
          case 'î':b=140;break;
          case 'ô':b=147;break;
          case 'û':b=150;break;
          case 'É':b=144;break;
          case 'ù':b=151;break;
          case 'ë':b=137;break;
          case 'ï':b=139;break;
          case 'ü':b=129;
        }
      putchar(b);
      a=b;
      b=getc(fp);
    }
    fclose(fp);
  }
  if (conv==2) {
    a='@'; /* fichiers non-WP: if (c>='@' &&
c<='W') */
    b=getc(fp);
    while (b!=EOF) {
      c=(b-64);
  /* bidouille pour faire apparaitre des caractères
  invisibles */
      if (c>='@' && c<='W' && a=='á') {
        switch(c) {
          case 'B':c=233;break;
          case 'E':c=224;break;
          case 'J':c=232;break;
          case 'H':c=234;break;
          case 'C':c=226;break;
          case 'G':c=231;break;
          case 'L':c=238;break;
```

```
            case 'G':c=231;break;
            case 'L':c=238;break;
              case 'S':c=244;break;
              case 'V':c=251;break;
              case 'P':c=201;break;
              case 'W':c=249;break;
              case 'I':c=235;break;
              case 'K':c=239;break;
              case 'A':c=252;
            }
          b=c;
        }
        a=b;
        putchar(b);
        b=getc(fp);
      }
      fclose(fp);
    }
  }
```

Bon et maintenant passons à la suite. Petits trucs pour faire tourner vos programmes sous LATTICE plus vite.

1- utilisez des short int au lieu de int. Ce sont des entiers sur 16 bits au lieu de 32 bits dont les bornes sont -32768 et +32767. Le MANX AZTEC C utilise par défaut des "short" alors que le LATTICE utilise des "long" c'est une des raisons pour lesquelles il est plus rapide en exécution, il fallait que quelqu'un le dise et bien c'est fait (essayez donc de faire une boucle avec un indice short et la même avec un long).

2- faites des includes sur les librairies qui sont dans la directory proto du LATTICE C 4.0 si vous utilisez les fonctions de l'AMIGA. Un include sur chaque librairie utilisée dans le programme, n'oubliez pas proto/exec.h puisque exec est ouverte par défaut (normal c'est elle qui contient l'instruction OpenLibrary). Ca ne change rien à la facon de programmer mais le code généré est différent : les arguments de la fonction appelée ne sont plus placés dans la pile comme pour n'importe quelle fonction en C mais ils sonts placés directement dans les registres utilisés par la fonction en question, gain de code (plus besoin d'empiler et de dépiler) gain de temps et donc programme plus rapide.

Bon si après ca vous trouvez que c'est toujours trop lent programmez en assembleur ou si vous êtes riche achetez un AZTEC C, j'en profite pour vous anoncer le grand match que vous attendez tous LATTICE contre AZTEC très prochainement dans votre revue préférée (ça va chauffer, tous les coups , même les plus bas, seront permis). Autre solution plus coûteuse : acheter une carte 68020 voire 68030 dès que cette dernière sera disponible.

Joyeux noël, bonne année, joyeuses pâques et ne vous rendez pas malade avec tous les chocolats que vous allez ingurgiter. Amigalement vôtre.

ROMEO RAPIDO

N'oubliez pas que vous pouvez nous contacter Batchman et moi même sur minitel 3615 DEEP bal ROMEORAPID. Bien sûr vous pouvez aussi nous écrire.

COUPS-RIEZ

Si comme je ne sais plus qui vous voulez fabriquer des librairies semblables à celles du système et les stocker sur disque je ne saurais trop vous conseiller la lecture du ROM KERNAL Library and Device section F tout y est expliqué. C'est très simple il suffit de les écrire en assembleur avec quelques routines d'initialisation et le listing assembleur (ou C éventuellement) des fonctions que vous voulez ajouter. Hélas le listing est trop long et de plus sous copyright. Sur ce ***A Tchao.***

la Demo du Mois

On m'en avait beaucoup parlé, d'après certaines sources elle était absolument géniale. Moi, la tête froide et les idées claires (Non, merci. Ca va les chevilles, j'ai des chaussures larges...) je l'ai testée pour vous chers Amigafans. Et c'est la main tremblante que j'ai introduit la disquette dans le lecteur. Il s'agit de la "**Wild Copper MegaDemo**".

1.Description

Une megademo est un disk plein de "petites" demos.

Dès que la disquette est insérée dans le lecteur, une présentation apparaît: des étoiles jaillissent de derrière un cylindre représenté par un dégradé de couleur (plus communément appelé "Copper". Mon confrère Little Zeus vous expliquera cela en détails, je pense..). Sur ce cylindre est écrit en lettres rouges "**Wild Copper Mega Demo**". En bas, à droite, une signature "**RV**"...

Puis, après que l'on ait "cliqué", une image, en dégradés bleus et jaunes, représentant six sphères en "fil de fer" et trois boules, s'affiche à l'écran. Un scrolling rebondissant, agrémenté de charmants petits dessins, passe derrière les boules ce qui crée un effet optique de loupe très bien rendu, le tout accompagné d'une bonne musique.

Une fois le bouton de la souris pressé arrive le légendaire écran du Workbench avec ses légendaires icones et son non moins légendaire pointeur. Chose toute fois moins traditionnelle, un scrolling rebondissant (encore !) fait en dégradés jaunes et oranges passe sur l'écran, une nouvelle musique vient vous titiller les conduits auditifs et, comme devenu fou, le pointeur se met à tourner sur lui-même.

Puis, vous devez effectuer l'opération la plus périlleuse jamais réalisée sur un ordinateur : le "double-click" sur l'icone WILD (en fait, c'est très facile, même moi, j'y arrive, c'est vous dire!). Une fenêtre s'ouvre alors et un choix est proposé: deux musiques différentes et trois démos.

La première, "**RVb demo**", est constituée d'animations sur les trois axes d'objets en perspective dont les ombres portées se réfléchissent sur le sol, lui aussi en perspective. Un scrolling en bas de l'écran, des étoiles en haut, cette démo se détache des autres car l'auteur nous donne la possibilité de créer nos propres animations.

La seconde, "**WILD**" est un véritable chef d'oeuvre. Le sigle Wild Copper (socle en lettres capitales surmonté d'une panthère majestueuse) apparaît au milieu de l'écran. Autour de lui, décrivant un cercle sans fin, défile un scrolling en plusieurs langues. En fond, une dizaine de rouleaux empilés, tournent sur eux-mêmes avec un sigle Wild Copper imprimé sur chaque extrémité qui paraissent se dérouler en passant sur les cylindres.

La dernière "**RESET**" débute par une parodie du fameux Guru Meditation avec un cadre clignotant complètement déformé. Puis après avoir réinitialisé l'Amiga, un programme s'éxécute. Celui-là, je vous laisse le soin de le découvrir par vous-même...

2. Qualités et défauts

Cette mégadémo est vraiment magnifique. Des ziques excellentes, variées, les animations superbes (agrémentées de quelques petits bugs par-ci, par-là. Nobody's perfect.) et les textes de scrolling bourrés d'humour...

Dans la "**RVb Demo**", en pressant simultanement les touches R et V, vous obtiendrez un texte secret sur les méfaits d'un groupe de pirates français.

En conclusion, c'est un "must" a posseder absolument...

Je lui mets comme note **17/20** Musique: 5
Originalité: 4
Animation: 4
Dessin: 4

Si vous voulez me contacter écrivez à:

Emeric Fermas
11, Rue du Pressoir
75020 PARIS

Tél:47-97-84-76

LE VIRUS SCA

Désassemblé par Cédric BEUST

```
030000: neg.w  A7
030002: subq   #1,D0
030004: move.w #$bb02,72(PC,D4)
03000a: subq   #3,-(A1)
```

; On commence ici. Je rappelle qu'en entrée, A1 pointe sur un IO_REQUEST
; block initialisé et prêt à l'usage.

```
03000c: lea    -14(PC)(=$30000),A0; Transfère toute la routine
030010: lea    $07ec00,A1 en $7EC00
030016: move.w #$0100,D0
03001a: move.l (A0)+,(A1)+
03001c: dbf    D0,$03001a
030020: jsr    $07ec88; Puis y saute

030026: lea    743(PC)(=$3030f),A1; On poursuit l'exécution normale
03002a: move.l $000004,A6; du programme
030030: jsr    -96(A6); FindResident()
030034: move.l D0,A0
030036: move.l 22(A0),A0
03003a: moveq  #$00,D0; Pas d'erreur
03003c: rts
```

; Le code qui suit est exécuté durant le reboot. A ce niveau, le pointeur CoolCapture() a été revectorisé.

```
03003e: move.l $000004,A6; Bouton gauche de la souris?
030044: btst   #6,$bfe001
03004c: bne    $03006a
03004e: clr.l  46(A6); Oui, on remet CoolCapture() à zéro
030052: bsr    $030090; Le système le corrigera
030056: lea    $dff000,A5; On en aura besoin plus tard
03005c: move.w #$0060,384(A5); Couleur de fond verte
030062: moveq  #$32,D0
030064: bsr    $0302ac; Temporisation
030068: bra    $030086; Et on rend la main
03006a: bsr    $030088
03006e: lea    $07eca4,A0
030074: cmpa.l -454(A6),A0; Met l'entrée de vérification de virus
030078: beq    $030086; à la place de DoIO, si ce n'est déjà fait
03007a: move.l -454(A6),$07efde
030082: move.l A0,-454(A6)
030086: rts
```

; Pour ceux qui l'ignoreraient encore ou qui n'auraient pas compris les lignes qui précédent, tenir le bouton gauche de la souris appuyé durant un reboot vide la mémoire du virus. Mais cela ne désinfecte pas les disquettes atteintes!

```
030088: move.l #$0007ec3e,46(A6); Modifie CoolCapture()
030090: lea    34(A6),A0; 34 = LowMemChksum
030094: clr.w  D0; Refait la somme des vecteurs Trap
030096: moveq  #$17,D1
030098: add.w  (A0)+,D0
03009a: dbf    D1,$030098
03009e: not.w  D0
0300a0: move.w D0,(A0); Et la remet à sa place
0300a2: rts
```

; Quand on arrive ici, c'est qu'un DoIO a été requis. Le virus doit vérifier s'il s'agit d'un requête concernant le boot block

```
0300a4: cmpi.l #$00000400,36(A1); Longueur=1024? (2 secteurs)
0300ac: bne    $0300b4
0300ae: cmpa.l 40(A1),A4; Adresse du buffer=adresse courante?
0300b2: beq    $0300ba; Oui, c'est bien de boot block qu'il s'agit
0300b4: jmp    $07efdc; Non, on poursuit l'exécution normale
0300ba: clr.l  (A4)

0300bc: jsr    $07efdc
0300c2: cmpi.l #$444f5300,(A4); Vérifie si le secteur commence par DOS
0300c8: bne    $0300fa; Si oui, cette disquette ne contient pas le virus
0300ca: move.l $07efdc,-454(A6); Revectorise DoIO()
0300d2: clr.l  $07efde
0300d8: movem.l A5-A0/D7-D0,-(A7)
0300dc: lea    $dff000,A5
0300e2: lea    $07ec04,A0
0300e8: move.l (A0),D0
0300ea: eor.l  4(A4),D0
0300ee: beq    $0300f6
0300f0: move.l A1,A4
0300f2: bsr    $0300fc
0300f6: movem.l (A7)+,A5-A0/D7-D0
0300fa: rts
```

; Là, on entre dans le coeur du virus

```
0300fc: subi.w #$0001,$07eefc; Décrémente le compteur absolu
030104: addi.w #$0001,$07eef8;
        Et incrémente le compteur d'attente
03010c: move.w $07eef8,D0;
        Ce compteur est-il un multiple de 16?
030112: andi.w #$000f,D0
030116: cmpi.w #$0000,D0
03011a: bne    $030120; Oui, alors on affiche le message
03011c: bsr    $030170          ; Non, on se contente de l'écrire sur le disk
030120: move.l A4,A1            ; A1 contient le IO_REQUEST block
030122: move.w #$0001,28(A1); J'ignore le code 1!!!
030128: move.l $000004,A6; Si quelqu'un peut m'aider...
03012e: jsr    -456(A6)
030132: move.l A4,A1
030134: move.w #$0003,28(A1);
        Par contre, 3=écriture...
03013a: move.l #$00000400,36(A1); de longueur 1024...
030142: move.l #$0007ec00,40(A1); du buffer en $7EC00...
03014a: move.l #$00000000,44(A1); sur la piste d'offset 0 = secteur 0!
030152: move.l $000004,A6
030158: jsr    -456(A6); Et en avant...
03015c: move.l A4,A1
03015e: move.w #$0004,28(A1); 4=Update
030164: move.l $000004,A6; Plutôt deux fois qu'une!
03016a: jsr    -456(A6)
03016c: rts; Fin de la routine d'écriture
```

; Ici commence la routine qui inscrit votre message préféré au milieu de la célébrissime bande rouge, qui n'est autre que le résultat d'une vulgaire CopperList...

```
030170: move.l A4,A1
030172: clr.l  36(A1): 0=MOTOR_OFF
030176: move.w #$0009,28(A1);
9=MotorOn/Off
03017c: move.l $000004,A6
030182: jsr    -456(A6); On éteint le drive
030186: lea    $07eb00,A3
03018c: lea    $07eefe,A1; Charge le nom "graphics.library"
030192: clr.l  D0
030194: move.l $000004,A6
03019a: jsr    -552(A6); OpenLibrary()
03019e: move.l D0,$07c8fc; Sauvegarde de GfxBase
0301a4: move.l A3,A1; A1=$7EEFE est l'adresse du RastPort
0301a6: move.l $07c8fc,A6; Maintenant, A6=GfxBase
0301ac: jsr    -198(A6); InitRastPort
0301b0: lea    $07ea00,A0; Adresse de la BitMap
0301b6: move.l A0,4(A3)
0301ba: moveq  #$01,D0; Profondeur 1 ==> 2 couleurs
0301bc: move.w #$0140,D1; Largeur=320
0301c0: move.w #$00c8,D2; Hauteur=200
0301c4: move.l $07c8fc,A6
0301ca: jsr    -390(A6); InitBitMap
0301ce: move.l #$0007eec4,128(A5); Fait pointer sur notre CopperList
0301d6: move.w #$0800,386(A5); Définit couleur 1 en rouge
0301dc: moveq  #$64,D0; Temporisation
0301de: bsr    $0302ac
0301e2: lea    $07ef1b,A2
0301e8: lea    $07c900,A0
0301ee: move.l A0,$07ea08
0301f4: move.w #$07d0,D0
0301f8: clr.l  (A0)+; Met l'écran en noir
0301fa: dbf    D0,$0301f8
0301fe: move.w #$2e75,142(A5); Coin NO de la fenêtre
030204: move.w #$f6d5,144(A5); Coin SE de la fenêtre
```

; Donc la fenêtre aura pour dimensions ($D5-$75) x ($F6-$2E) = 96 x 200

```
03020a: move.w #$0038,146(A5); Idem, avec les bitplanes
030210: move.w #$00d0,148(A5)
030216: clr.l  264(A5); Modulo des bitplanes impairs=0
03021a: move.w #$1200,256(A5); Registre de contrôle des bp.
030220: clr.l  258(A5); Registre principal
030224: move.w #$8380,150(A5);  DMACONWR
```

; Quelqu'un pourrait-il expliquer en détail la signification des bits de DMACONWR ($dff096)?

```
03022a: move.l A3,A1
03022c: clr.l  D0
03022e: move.b (A2)+,D0; Abscisse suivante (dépend de la phrase)
030230: moveq  #$51,D1;  Par contre, ordonnée constante = 81
030232: move.l $07c8fc,A6
030238: jsr    -240(A6); Move()
03023c: move.l A3,A1
03023e: clr.l  D0
030240: move.b (A2)+,D0; D0 contient la longueur de la phrase
030242: cmpi.b #$00,D0; suivante. Si D0=0, fin d'affichage
030246: beq    $030298
030248: move.l A2,A0; A0 pointe sur la phrase
03024a: lea    0(A2,D0),A2; Auquel on doit rajouter sa longueur
03024e: move.l $07c8fc,A6; pour connaître la fin
030254: jsr    -60(A6); Text()
030258: moveq  #$07,D2
03025a: move.w #$0800,D1
03025c: moveq  #$02,D0
030260: bsr    $0302ac; Temporisation
030264: move.w D1,386(A5);  Couleur 1 = rouge
030268: addi.w #$0122,D1; On ajoute #$122 à la couleur
```

; Plus précisément, le fait d'ajouter #$122 au registre augmente le rouge d'une unité, le vert de 2 et le bleu de 2. C'est cette routine qui crée l'apparition et la disparition graduels des messages.

```
03026c: dbf    D2,$03025c; On fait ça huit fois
030270: clr.l  D0
030272: move.b (A2)+,D0; On attend un peu
030274: bsr    $0302ac
030278: moveq  #$07,D2
03027a: moveq  #$02,D0
03027c: bsr    $0302ac
030280: subi.w #$0122,D1; Puis on recommence en enlevant #$122
```

```
030284: move.w D1,386(A5); à la couleur -->
disparition
030288: dbf   D2,$03027a
03028c: clr.l  D0
03028e: move.b  (A2)+,D0; Re-attente
030290: bsr   $0302ac
030294: bra   $0301e8; Et on va afficher la
phrase suivante
030298: move.l $07c8fc,A0
03029e: move.l 38(A0),128(A5)
0302a4: move.w #$0100,150(A5); On restitue
DMACONWR
0302aa: rts; Et on sort
0302ac: add.w  D0,D0; Cette routine est du
genre WaitTOF
0302ae: cmpi.b #$00,6(A5); On lit le bit le plus
significatif
0302b4: bne   $0302ae; du Read Vert. tant
qu'il est non
0302b6: cmpi.b #$00,6(A5); nul, puis tant
qu'il est nul.
0302bc: beq   $0302b6; En fait, on attend la
ligne suivante
0302be: dbf   D0,$0302ae
0302c2: rts

; Début de la CopperList

0302c4: 00e0 0007 00e2 c900 7005 fffe 0180
0c62 .........p......b
0302d4: 7405 fffe 0180 0410 7505 fffe 0180
0800 t.......u.......
0302e4: 8605 fffe 0180 0d51 8a05 fffe 0180
0000 .......Q........
0302f4: ffff fffe

; Compteurs absolu et relatif. Petit jeu
amusant: mettre l'adresse qui suit à une valeur qui
se termine par f (e.g. 002f), booter la disquette
(après avoir validé le checksum du boot block) puis
booter une disquette protégée qui ne contient pas le
virus. Devinez ce que vous verrez...

0302f8:0028 fffa ffd3

; Noms des bibliothèques utilisées

3002fe:6772 6170 6869 .....(....graphi
030304: 6373 2e6c 6962 7261 7279 0064 6f73
2e6c cs.library.dos.l
030314: 6962 7261 7279 0000 ibrary..

; Et enfin, les messages. Remarquez que cha-
que phrase est précédée par sa longueur et son
abscisse. C'est plus pratique que de devoir les
calculer.

03031c:2053 6f6d 6574 6869        Somethi
030324: 6c67 2077 6f6e 6465 7266 756c 2068
6173 ng wonderful has
030334: 2068 6170 7065 6e65 64d2 aa2d 1759
6f75  happened..-.You
030344: 7220 414d 4947 4120 6973 2061 6c69
7665 r AMIGA is alive
030354: 2021 2121 bea0 4113 616e 642c 2065
7665  !!!..A.and, eve
030364: 6e20 6265 7474 6572 2e2e 2e50 5004
1f53 n better...PP..S
030374: 6f6d 6520 6f66 2079 6f75 7220 6469
736b ome of your disk
030384: 7320 6172 6520 696e 6665 6374 6564
6e32 s are infectedn2
030394: 5a0e 6279 2061 2056 4952 5553 2021
2121 Z.by a VIRUS !!!
0303a4: 8c78 3216 416e 6f74 6865 7220 6d61
7374 .x2.Another mast
0303b4: 6572 7069 6563 6520 6f66 8232 3216
5468 erpiece of.22.Th
0303c4: 6520 4d65 6761 2d4d 6967 6874 7920
5343 e Mega-Mighty SC
0303d4: 4120 2121 dc6e 0000A !!.

; Là, c'est un JMP ($4EF9) qui sera initialisé
par la suite
0303dc:4ef9 0000 0000

; Pour boucher les trous
0303e0:4121          A!
0303e4: 5343 4121 5343 4121 5343 4121 5343
4121 SCA!SCA!SCA!SCA!
0303f4: 5343 4121 5343 4121 5343 4121 0000
0000 SCA!SCA!SCA!....
```

CHORIZO PESE QUELQUES LIVRES

Amis lecteurs, bonjour.

Ce mois ci, la proximité des fêtes, le sapin, les rennes aux marrons, le père noel (foutu clavier Amiga, j'arrive pas à trouver le e trema), le père noel et son traineau tiré par ses dindes, les cadeaux, ..., et bien tout ce tralala ça me fout le cafard. Alors cet article ne sera pas comme d'habitute, jovial, rempli de bons mots qui firent ma gloire jusque dans les bourgade les plus retirées de la Corréze, non, aujourd'hui mon article sera d'un style aussi plat qu'un article de *Reblochon Revue* sans les Gourous.

Bien, commençons par les bouquins sur la pratique de l'Amiga, bouquins à réserver aux débutants.

Pratique de l'Amiga H.Cohen - F.Dress (Eyrolles)

Probablement un des premiers livres écrit sur l'Amiga, puisqu' il est sorti il y a plus d'un an déjà, ce bouquin reste à mon avis le meilleur ouvrage de prise en main de l'Amiga. Après une présentation de la machine, on vous parlera du workbench, de l'AmigaBasic, des logiciels et du matériel, du système d'exploitation (CLI) pour finir par une introduction a l'assembleur. Un problème tel que la mise à jour de la date par exemple, vous cherchez dans l'index ou vous serez sur de trouver votre problème et vous serez alors renvoyez à la page donnant la solution à votre problème sans que cela vous pose le moindre problème. Vous m'avez suivi? Non! Ben achetez le bouquin vous comprendrez mieux. 190F chez Felix Potin.

Amigados/AmigaBasic. Les guides SOS (Micro Application)

Ce bouquin traite des mêmes sujets que le précedent. Il est cependant présenté différement. Moins pédagogique, il est plus un recueil clair des intructions du CLI, de l'AmigaBasic, messages d'erreurs, etc. Vous aurez surtout en prime les nouvelles commandes du Workbench 1.3.

Pour 149F vous deviendrez propriétaire d'un bon bouquin capable de combler vos trous de mémoire et dont le but cité dans l'avant-propos est que vous ne lisiez jamais!!! Parfois je me demande si madame Micro Application ne boit pas un peu trop?

Trucs et Astuces (Micro Application)

Là on entre directement dans la programmation et ses langages puisque ce livre nous fait la causette au sujet du Basic et du C. La partie Basic est d'ailleurs plus importante et mieux faite. Vous trouverez comment utiliser les bibliothèque à partir du basic, l'accés au CLI à partir du basic, la gestion des fenêtres et des écrans, les entrées sorties, l'age du capitaine, etc, etc.

En C vous apprendrez à faire à peu prés la même chose mais en C! (fenêtres, écrans, requests, ...).

Ce livre ne vous apprend pas à programmer en Basic ou en C, il vous explique comment programmer les structures propres à l'Amiga. Je pense qu'il est dommage que le Basic et le C soit traité dans un même bouquin et ce au dépend d'explications plus fournies. Car si ce livre répond à beaucoup de questions, il en laisse pas mal sans réponse. 199F TTC, retroviseur droit en option.

Le livre du Langage Machine (Micro Application)

Non je n'ai pas de deal avec madame Micro Application, mais elle, nous envoie ses livres et puis comme certains sont bons je les ai même acheté avec mes petits sous à moi.

Ce bouquin est actuellement incontournable si vous voulez faire de l'assembleur sur Amiga. Les instructions sont expliquées ainsi que les modes d'adressage, l'utilisation d'Intuition, du DOS, ...

De nombreux exemples sont donnés pour l'assembleur KSEKA (à ce propos si quelqu'un peu me dire comment linker un fichier assembleur avec un programme C, çela m'intèresserai assez. Il semble en effet que le KSEKA ne soit pas compatible avec le BLINK ce qui est quand même génant).

Cependant on s'aperçoit très vite que ce livre est beaucoup trop sommaire. Les instructions du 68000 sont en effet à peine survollées (pas d'explications détaillées, pas d'indications du nombre de cycles utilisés, ...). Faute de mieux actuellement, vous pourrez débuter en assembleur pour 199F.

La Bible de l'Amiga (de chez qui ? De chez madame Micro Application)

Pour 300F vous aurez un pavé deux fois plus gros que les autres bouquins, c'est déjà un bon point. Ensuite il y a Bible dans le titre, et ça, ça fait toujours vendre, que ce soit de l'Amiga, des bonnes paroles ou des bidets.

Ce livre est donc LE livre de référence sur Amiga (c'est eux qui le disent, pas moi, quoi que moi, un peu aussi des fois, mais moins que eux souvent). Et il est vrai qu'il y en à des choses dans ce livre : le hardware de l'Amiga avec tous les schémas, les brochages, etc, des processeurs, connecteurs, circuits spécialisés, tout (enfin presque tout parce qu'en 600 pages écrites en caractères normaux ("oui mais tu comprends Chorizo il vaut mieux écrire petit pour qu'il y ait plus d'informations dans Anews; et puis on va signer un contrat avec Optique 2000.") on peut pas tout dire), tout disai je donc sur les interruptions, le copper, les sprites, les duals playfields, Vannessa Paradis, le blitter, le son, la souris, le chat, le multitache, les librairie, dieu, la gestion mémoire de l'Amiga, les entrées sorties, le reset, nofastmem, le boot, le format IFF, je reprend ma respiration et je continue certes en en oubliant, les structures des disquettes, les devices, et puis bon j'en ai marre je m'arrête, je suis pas payé pour leur faire leur pub (je suis pas payé du tout d'ailleurs) surtout que Micro Application pourrait quand même nous envoyer les disquettes d'accompagnement de leurs livres sur lesquels vous retrouvez tous les exemples donnés dans les livres (disquettes que vous achetez évidemment).

Et dans ce bouquin, les exemples ne manques pas; il sont en assembleur et au demeurant forts sympatiques : j'apprend à détourner le reset, je fais des jolies copper list avec mes petites mains, je fais du scrolle d'écran dans tous les sens, bref je m'éclate comme une bête, veuillez m'excuser l'expression certes un tantinet vulgaire. C'est joli, c'est beau et la couverture du livre est en carton fort.

Chorizo Kid.

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 19

(franglish version)

Monte-Carlo, le 14 Novembre 1988

Mes cher(e)s Amigàdos,

Qu'il s'agisse d'un simple échange de courrier, d'un envoi de disquettes ou d'A-news si vous le recevez en abonnement, il est indéniable que nous sommes reliés par la poste.

Les PTT représentent pour nous un moyen privilegié de communication du moins jusqu'au moment où ils ne sont pas en grêve.

En ce moment, malheureusement, la situation a l'air tragique. J'ai appris par la télé qu'en région Parisienne seulement 30% du courrier arrive à transiter "sans trop de retard". Encore aujourd'hui (12 novembre) j'ai reçu des lettres tamponnées du 17, 18 et 24 octobre!

Hier, au guichet, ils m'ont même conseillé de reprendre mon courrier et d'attendre pour l'envoyer car, m'ont-ils dit, ce que "s'entasse" risque d'être livré avec encore plus de retard...

Est-ce que les postiers n'ont pas d'Amiga?! Est-ce que ces messieurs de la Poste ne se rendent pas compte de l'impatience avec laquelle on attend des disquettes PDS?! (En toute ironie, je sais bien que j'ai des Postiers (aux quatre coins de France) parmi mes lecteurs... mais leur nombre n'est pas suffisant pour maîtriser la situation...)

DIRECTORY

C-F et moi ..... page 2

S.A.V. Amiga ..... page 3

Apple EDC ..... page 4

Amiga Fun Club ..... page 6

Gagnez avec ABC ..... page 6

Mini-Concours ..... page 7

Micro-News ..... page 8

The FOXY Virus ..... page 8

Amigalement Vôtre .... page 8

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

Si d'un côté cette situation a créé des inconvénients pour tout le monde je ne veux pas mettre en cause les bons (ou mauvais) droits des postiers. Tout simplement je regrette qu'il n'existe pas d'autres moyens pour régler certaines choses. La Poste est trop importante pour la soumettre aux mêmes règles que n'importe quelle industrie ou autre service (public ou privé). Je pense aux milliers, millions de lettres bloquées en ce moment qui contiennent de l'argent pour un destinataire qui en a besoin, des lettres qui contiennent des mots d'espoir, la confirmation d'un emploi, le "sourire" d'une fiancé à son ami lointain pour le service militaire...

Je pense à tout ça et je me demande si, avec l'informatique, il ne serait pas possible de résoudre ce genre des problèmes. Je suis convaincu que les ordinateurs peuvent rendre meilleure notre vie; meilleurs les hommes. Parmi mes lecteurs existent sûrement ceux qui seront les ingénieurs de demain; ceux qui pourront rendre meilleure notre existence.

C'est avec cet espoir que je vous annonce le nouveau Directory.

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter (CAN) est une lettre d'information privée publiée à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-news".

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites. Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

C-F et moi

Commodore-France, en règle générale, n'offre pas de support direct à l'utilisateur final. L'interlocuteur naturel et immédiat reste donc le Revendeur Agréé Amiga.

Dans certains cas bien précis, il s'avère que de temps en temps C-F (ses employé(e)s) invite(nt) des utilisateurs à me contacter pour des problèmes spécifiques.

De même, moi aussi, quand j'estime que C-F est mieux placée que n'importe qui pour assister un utilisateur Amiga (et que son revendeur ne pourrait pas lui apporter l'assistance nécessaire), je l'adresse à la personne chez C-F que je soupçonne être en mesure de l'aider.

Dans ce dernier cas mon interlocuteur, presque toujours, manifeste son etonnement et sa perplexité à cause du fait que mes relations avec C-F ne sont pas... des meilleures.

En effet la question habituelle dans ces cas est, plus ou moins, de cette teneur: "Mais vous n'êtes pas fâché avec eux?!" (eux = C-F).

Oui, évidemment je suis fâché (eux aussi d'ailleurs ils le sont), mais cela ne m'empêche pas d'avoir des relations personnelles qui n'ont rien à voir avec moi et C-F. Encore plus important est le fait que mon soutien aux utilisateurs Amiga va bien au delà des "querelles personnelles" et, si C-F (ainsi que ses produits) est (sont) la bonne solution et/ou la "bonne voie", c'est "mon devoir" de l'indiquer.

Hormis ces cas bien précis, il y a aussi un autre phénomène qui dernièrement s'est accentué. En effet bon nombre d'utilisateurs (et de revendeurs aussi) m'ont contacté pour me dire qu'ils regrettent sincèrement la situation qui s'est créée entre C-F et moi. La plupart d'entre eux s'est même offerte de remplir le "rôle d'ambassadeur" dans le but de "redresser la situation" et de "rapprocher les positions".

En effet, être fâché n'empêche pas de pouvoir faire la paix. Je n'étais jamais opposé à cela. Tout simplement mes (rares) contacts avec C-F ne m'ont pas permis de "capter des signaux" dans ce sens.

De toute façon le nombre de lecteurs qui souhaiterait que "paix soit faite" est assez important pour me convaîncre que ceci représente le "sentiment général" de mes Amigàdos.

Vous savez déjà que je suis très sensible à vos désirs et donc, je déclare *officiellement et publiquement* que je suis favorable et prêt pour un *"accord de paix globale et durable"* avec Commodore-France et ses fonctionnaires (*aucun exclu*).

Après tout c'est presque la fin de l'année, la saison des cadeaux, le moment où dans le monde entier tous font des voeux et qu'ils s'échangent des sentiments d'amitiés. Quel meilleur moment donc pour une proposition pareille?!

Voyez?!, pas besoin d'intermédiaires. Bonne foi, bon sens et bonne volonté suffisent.

Personne ne pourra me reprocher de ne pas avoir fait "le premier pas" et si la paix n'a pas lieu, mes lecteurs comprendront que cele ne vient pas de moi.

Je ne sais pas si C-F ira poser de conditions et lesquelles. De mon côté j'en propose deux seulement et terriblement claires.

Avant tout la paix doit être réelle et non pas une "façade"; n'oublions pas que, dans mon optique, ceuli qui doit bénéficier d'une meilleure collaboration entre C-F et moi est l'utilisateur Amiga.

Le deuxième point (aussi important que le premier) porte sur le fait que je n'accepterai aucune restriction en ce qui concerne ma liberté d'information et d'opinion, ainsi que celle de mes lecteurs. Dans d'autres termes je tiens à préciser que, pour la paix, je ne suis pas disposé à "*prostituer ma plume*".

N'oublions pas que j'ai toujours dit que l'Amiga est une machine extraordinaire, pour des utilisateurs extraordinaires qui ont droit à un support extraordinaire.

Selon vos appréciations ma Newsletter fait partie de ce "support" qui, pour rester extraordinaire, doit garder toute son indépendance et sa liberté. Dans cet esprit je vous formule une promesse solennelle: *"Je ne permettrai à personne de maîtriser ma plume!"*.

VIVA AMIGA!

S.A.V. Amiga

Mes cher(e)s Amigâdos, cette fois je suis fâché avec vous et... pour cause. Eh oui, mes amis... j'ai découvert que vous êtes des *menteurs*! Pas tous, bien sûr; je me réfère à ceux qui m'ont contacté pour m'indiquer des problèmes de S.A.V. Amiga.

Mais... pourquoi menteurs?! Simple!: les problèmes de S.A.V. n'existent pas. Du moins c'est ce que je peux comprendre et en déduire en lisant les interviews accordées par M. Franck Lanne, Directeur de Commodore-France.

Par exemple dans TILT N° 58 (page 35) M. Lanne déclare que l'Amiga est très fiable d'après les statistique de CAMIF car le taux de pannes est d'environ 1,5 pour cent (même s'il précise *"hors pannes au deballage"* en *oubliant* de communiquer cette donnée...).

Sur le même ton l'interview dans C-R N° 5 (page 31) où, questionné sur la fiabilité de l'Amiga, M. Franck Lanne répond: *"Tout va bien."* et il ajoute: *"CAMIF ...omissis... annonce 5% pour Commodore."*

Je tiens à préciser que, surtout en tant que *Business Consultant*, je sais bien qu'il est possible de faire dire aux chiffres ce que l'on veut. De plus, des chiffres tous seuls ne veulent rien dire s'ils ne sont pas accompagnés de précisions permettant de les interpréter correctement.

En effet la comparaison des deux interviews montre deux résultats différents (1,5% TILT et 5% C-R) fournis par le même organisme (CAMIF). Le tout sans indications valables: quelle période?, quel modèle?, en garantie?, hors garantie?, etc.

Chiffres à part, ce qu'il faut véritablement remarquer est l'habileté de M. Lanne à de viser à côté du problème. Suivez-moi avec attention. Dans TILT la remarque posée par Mathieu Brisou est: *"Mais il y a des revendeurs qui se plaignent de votre S.A.V."*. Voilà!, **SAV** est le *mot-clef*, tandis que M. Lanne répond en terme de fiabilité! C'est bien là le piège! *S.A.V.* et *fiabilité* sont deux choses, sûrement liées entre elles, mais totalement différentes.

En effet, une machine, n'importe laquelle, peut tomber en panne. Une machine fiable n'aura (quasiment) jamais besoin d'intervention, tandis qu'une machine peu fiable devra recourir très souvent au Service Après-Ventes.

Personnellement, je n'ai pas de statistiques valables pour m'exprimer sur la fiabilité de l'Amiga et en plus, ceci ne serait pas le but de mon article. En réalité, du point de vue de l'utilisateur ce qui compte le plus est le serieux et l'efficacité de l'assistance technique.

Disons que l'Amiga est la machine la plus fiable du monde; aussi fiable que, en ce moment, une seulement est en panne; c'est la vôtre! A ce moment là, vous vous fichez éperdument de la fiabilité de toutes les autres! C'est votre machine qui est en panne! A ce moment là, le rôle vital du S.A.V. entre en jeu.

C'est à ce point là qu'il faut poser les bonnes questions. Est-ce que mon Amiga sera reparée en 3 jours ou en 3 mois? Ma machine, sera-t-elle reparée comme il le faut? Un long délai d'intervention va-t-il proroger la garantie d'un temps proportionnel à l'immobilisation de ma machine? Je pourrais bien continuer cette liste, mais je préfère me limiter aux remarques essentielles.

S'il faut en croire M. Lanne, il est raisonnable de conclure que, étant donné que l'Amiga est fiable, le nombre de machines à réparer est, par déduction logique, nécessairement fort limité; dans ces conditions le SAV devrait être capable d'assurer un service rapide et soigné. A ce point mes amis *menteurs* entrent en jeu, car si je dois les croire, le SAV Amiga n'est ni rapide, ni soigné. Sur ce sujet, je suis en train de préparer un dossier. Pour le moment, j'ai des lettres de certains lecteurs décidément exaspérés qui m'ont demandé de publier leurs commentaires, voire même de faire intervenir l'Union des Consommateurs et le Bureau pour la Vérification de la Publicité.

Il est évident que, si d'un côté j'écoute mes lecteurs, une attitude équitable m'oblige, avant de publier quoi que ce soit, à donner la chance à Commodore de s'expliquer.

Pour l'instant j'ai déjà porté à connaissance des responsables les problèmes plus couramment rencontrés par mes lecteurs avec aussi des exemples précis choisis parmi les plus grotesques. Jusqu'ici je n'ai reçu aucune réponse. Même un telex envoyé à Ben Phister, directeur et responsable du Support Technique chez C-F, est resté sans réponse. Ce telex précisait que son silence aurait été interpreté en tant que "*volonté de ne pas répondre*". Un dossier (plus complet) a été soumis aussi à l'attention de Richard Glover (en Allemagne) responsable du Support Technique pour toute l'Europe. Mr. Harald Spayer, Grand Chef pour l'Allemagne et l'Europe, est aussi au courant de ce dossier. Même du côté Allemand silence absolu. (Situation au moment où je précise ça: 11 Novembre 1988, 10:56).

A ce point, je ne peux qu'avoir de la compréhension pour MM. Lanne et Phister car il me serait difficile de leur reprocher de ne pas répondre quand le mauvais exemple vient de leurs supérieurs.

Je tiens à préciser que je considère le fait de ne pas répondre aux lettres un bon exemple de la plus mauvaise éducation. Même si je peux comprendre que dans certains cas il est impossible de répondre à tout le courrier (et je vous assure que je sais de quoi je parle!), il est vrai aussi que certaines lettres ne peuvent pas (ne devraient pas) rester sans réponse; de même certains dossiers ne devraient pas rester sans suivi.

La seule chose que je peux en conclure, c'est qu'évidemment Commodore n'a pas d'arguments valables et donc rien de mieux que le silence pour défendre sa position et son attitude.

Peut-être aussi qu'ils se sont fâchés (une fois de plus) pour le fait que certains de mes lecteurs ont *osé* se plaindre du SAV et que moi *je me suis permis* d'informer les hauts responsables de Commodore...

Bon, je dois terminer mon article sans avoir d'éléments pour juger si les *menteurs* sont mes lecteurs ou... quelqu'un d'autre. Défendez-vous Messieurs, écrivez-moi vos expériences (bonnes et mauvaises) avec le SAV car je veux connaître la verité. D'autant plus qu'il me semble difficile de traiter en menteur M. Lanne car, toujours dans l'interview de TILT il a bien déclaré à Mathieu Brisou que: *"...le SAV est pour moi un autre élément de satisfaction."*

En effet: élément de satisfaction pour *lui*, il n'a pas dit pour *les utilisateurs* et, sur ce point, il me serait difficile de ne pas le croire...

Ecrivez-moi donc! Qui sait?!, je pourrais toujours vendre le dossier *au poids*...

Apple EDC

Il y a quelques semaines j'ai participé à la réunion développeur de Apple.

C'était la toute première réunion Européenne de développeurs Apple (European Developers' Conference) et les responsables de maisons d'éditions ainsi que les revendeurs étaient invités.

Pour quelle raison parler d'une Conférence Développeur Apple ici dans des pages AMIGA?! Tout juste au titre de comparaison. Vous avez déjà eu droit à mon compte-rendu relatif à la Conférence Développeurs Amiga tenue à Washington à la fin d'avril de cette année et, tel que l'on pourrait comparer des machines, il est raisonnable de comparer aussi le support développeurs.

Avant tout une précision importante: jusqu'ici, pour les Développeurs Agréés, la participation aux réunions Apple était gratuite. Cette fois-ci c'était payant (750 F.) et je dois dire que cela était un élément que j'ai jugé positif pour la simple raison qu'en échange d'un paiement on s'attend quelque chose en échange.

Commodore-France aussi avait l'habitude d'inviter gratuitement ses Développeurs Agréés. Etant donné que je ne suis plus agréé chez eux, je ne sais pas si cette attitude a changé. En revanche Commodore Etats-Unis (ainsi que Commodore Allemagne) fait payer la participation à leurs conférences; (à Washington j'ai payé 300

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 avril 1987 - (Addendum du 14 Novembre 1988)

Ce mois-ci j'ai assez de matériel à vous proposer pour reprendre la série des super-nouveautés et des collections spéciales: TBag, AmigoTimes, FAUG; tout est là pour bien *nourrir* votre Amiga. Tout de suite de côté le bla-bla pour faire place à la substance. Voici les nouveautés du mois:

TBag # 20

MazeMan Jeu similaire à PacMan
Mondrian il dessine aléatoirement des tableaux abstraits
Printext pour imprimer un texte à partir du WB. Contrôlé par menu, mouse et requester.
NAG Agenda électronique (attention il faut l'installer - Pas pour débutants)
Cursive pour écrire en italique (cursive) une chaîne de caractères
Brush2Icon Pour convertir un brush dans une icône.

TBag # 21

TextED version 2.9 - Editeur de textes très complet et bien réalisé.
Tiles version 1.0 - Sort de jeu du Shangai - Très joli.
Contoura Grapheur géometrique de fonctions mathématiques
JShow Show program
PEEL Ce programme "enlève" une image de l'écran tel que s'il decollait (peel off) une étiquette (limité au format 320x200 - Lo-Res)
BigScreen avec ce programme vous pouvez avoir un workbench en OVERSCAN.
ShowFont Pour visualiser à l'écran l'ensemble complet de n'importe quel jeu de caractères (en pratique il affiche rapidement les 256 caractères de n'importe quelle fonte). Très pratique!
Reader Lecteur de fichiers textes fort bien réalisé.

TBag # 22

ShowWiz version 1.0 - Programme de SlideShow très complet, très bien fait, plein d'options avec la possibilité d'*intermixer* texte et images.
King Solitaire de cartes (graphique)
QLens une sorte de loupe et miroir combinés ensembles, absolument à voir pour sa vitesse.
Crunch pour compacter un programme. Celui-ci pourra être lancé sans besoin d'aucun programme complementaire car il se decompacte tout seul.
SID version 1.00 System Info Display. Menu très complet pour tout savoir sur l'Etat du système (active tasks - librairies - connected devices, etc.) Très bien fait.
SetKey version 2.0 Programme permettant de redefinir n'importe quel touche du clavier. Il s'agit du programme commerciale que son auteur, C.J. Carter, a decidé d'offrir au Domaine Public.
NewCD Tel que le CD de l'AmigaDOS, mais ceci vous affichera le path dans la barre de votre fenêtre CLI. (CD dans le directory UTILITIES)
BFormat utilitaire pour formater des disquettes physiquement endommagées; les "hard-errors" seront indiqués en tant que secteurs non disponibles (sort of PREP).

TBag # 23

EW Exploding Window - a sort of MAC alike opening of the windows.
PointerAnimator pour "animer" votre pointeur
(avec un choix de 13 pointers animés) - GREAT!
VirusX 1.71 pour reconnaître et détruire aussi le virus "Obelisk Softworks Crew"
IconLab 1.1 Pour créer et manipuler des icônes
Hermit une sorte de GRABBIT, mais ceci est du Domaine Public
ScreenX 2.2 Cycle screen - Save screen - Pop to Front etc. GREAT!
WeatherMan Prévision météo - pas très fiable
Sur la disquette vous trouverez aussi 3 belles images.

AmigoTimes 1.2

VideoScape_2.0Anim - Belle démo d'animation
BIO Un programme de biorythme en basic
SDB (Source Level Debugger)
Version démo du Source Level Debugger de AZTEC-Manx avec trois démos/sources. Très bien réalisé.
UTILITY TOOLS:ceux qui maîtrisent le CLI trouveront dans ce directory des utilitaires très intéressants.

FAUG #60	**Kahnankas - Rocker - Marketroids** (animations et démos déjà décrites dans d'autres collections)
FAUG #59	**Birds - RGB** (cette dernière demande 1 Mega) (animations et démos déjà décrites dans d'autres collections)
FAUG #58	**BoingMachine** et autres démos du Badge Killer Contest 87 (animations et démos déjà décrites dans d'autres collections) (certaines démos demandent 1 Mega ou plus pour tourner) sur la disquette il y a aussi le jeu **AMOEBA**
FAUG #57	**ConMan** version 1.0 (sorte de Shell - maintenant il y a des versions plus récentes) **AmiGazer** pour afficher les etoiles et les costellations **TicTacToe** le fameux jeu du Morpion, mais en version tridimensionnelle
FAUG #56	**Berserk** la fameuse animation de Leo Schwab - une pièce de collection (la version sur la FISH 132 est plus complete et plus facile à utiliser)
FAUG #55	**PlayRiff** démo d'animation réalisée à partir du digitaliseur "LIVE!", assez impressionante - avec 512K seulement l'animation ne sera pas complète, mais elle reste quand-même suggestive (La disquette est auto-boot, mais avant de la lancer lisez les instructions à partir du CLI)
FAUG #54	**ZEUS** (ATTENTION 1MEGA MINIMUM) Disquette non auto-boot, pas pour débutants. Voir version auto-boot et description à la fin de la série FAUG
FAUG #53	**Probe** (Probe Sequence by Joel Hagen) - L'une des meilleures démo jamais réalisée sur Amiga qui vous conduira à la découverte de formes de vie sur une autre planète. Une pièce de collection. **Zoo** version 1.42 il s'agit d'un programme d'archivage et compactage de fichiers (genre ARC), qui existe déjà dans plusieurs autres collections. **FIZ** à utiliser avec Zoo; utilitaire pour recuperer des fichiers compactés abimés.
FAUG #52	**ClickTo** double cliquez dans une fenêtre et celle-ci surgira devant toutes les autres. L'intérêt c'est que ce programme vient avec sa source en assembleur, ce qui le rend intéressant pour apprentissage.
FAUG #51	**XLisp** Version du langage LISP avec des extensions "orientées objet" **Jobs** Version 2.1 - Interface paramètrable par l'utilisateur (non totalement debugguée, mais certainement intéressante) **Journal** déjà décrit dans d'autres collections, ce programme vous permettra d'enregistrer l'activité au clavier ainsi que les mouvements de la souris et de re-jouer le tout après. Très pratique pour réaliser des démos.
ZEUS	Attention Minimum 1 MEGA pour le faire tourner. Superbe animation du buste de Jupiter avec d'étonnants reflets dorés. Disquette Auto-Boot prête à l'emploi.

Importantissimus: Tel que je l'avais annoncé dans le numéro précédent, voyages et reportages vont me garder loin et je serai absent très souvent. Etant donné qu'il y a un certain décalage entre la parution de A-news et le moment où je connais avec exactitude mon emploi du temps, je dois prévoir une *coupure*, pour cette fois, dans mes services PDS. Afin de ne pas vous décevoir voici le calendrier: toutes les commandes reçues avant le 15 décembre seront honorées. Les autres seront exécutées à partir du 20 janvier 1989. Pour ne pas trop vous faire souffrir je vous conseille une solution possible: demandez immédiatement les nouveautés qui vous intéressent les plus et passez une deuxième commande si vous découvrez après d'autres disquettes qui vous intéressent. Vous savez que je tiens beaucoup à vous satisfaire et je vous assure que je ferai le maximum pour vous garantir un bon suivi. Merci à tous pour votre compréhension.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 14 Novembre 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 162) _____
-> FAUG (51 à 75) _____
-> TBag (11 à 23) _____
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS: # 1 # 2 # 3 (# 3 = LOTOCalc by Yann Guilly)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - SD#2)
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux) Shareware
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> AmigoTimes 1.2 (VideoScape Animation - Biorythme - Source debugger démo)

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l´alphabet au enfants
-> M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", melange d´art classique et électronique
-> ZEUS (animation du buste de Jupiter - 1 MEGA minimum - SUPER!)

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

Le prix indiqué au dos s´applique à toutes les disquettes de ma liste sans aucune distinction entre PDS - Démos et Developer´s.

dollars, environ 1800 francs). Voyez maintenant ce que j'ai reçu en échange dans les deux cas où j'ai payé pour pouvoir participer.

Commodore USA a donné à chaque participant un classeur avec environ 700/800 pages de doc technique et, à l'occasion de différentes sessions, plusieurs disquettes et aussi la nouvelle ROM KS 1.3. Même après j'ai continué à recevoir des mises à jour pour mon "classeur technique". Pendant le stage une "computer room" était accessible à tous et environ 25 ou 30 Amigas étaient à notre disposition. En plus le contenu technique de chaque session était très poussé; les ingénieurs et les programmeurs Amiga étaient là véritablement pour nous apprendre quelque chose. Tous comptes faits, je peux affirmer que j'en ai eu pour mon argent, même plus.

Apple nous a offert une jolie mallette en plastique, un bloc-notes (avec étui en plastique) et quelques pages de *bla-bla* commercial. Les différents conférenciers plutôt que de parler des machines parlaient du succès d'Apple et de son brillant avenir. Le peu d'intéressant qui a été dit sur le plan technique (MAC 030, A/UX, etc.) n'était supporté par aucune documentation et dans la salle, très sombre afin de permettre l'utilisation de rétroprojecteurs, c'était pratiquement impossible de prendre des notes. Quant aux machines, même pas la possibilité de les toucher. Je ne peux pas dire que j'ai gaspillé mon argent, mais ce que j'ai reçu en échange était plutôt "intangible", tel que certains plats de la *nouvelle cuisine* servis dans des restaurants à la mode où vous payez très cher la renommée (souvent pas du tout justifiée) pour ne trouver quasiment rien à manger dans l'assiette.

Sur le plan technique donc pas de comparaisons possibles: Commodore US dépasse Apple-Europe avec des *"années lumières"* de distance.

Il est bien évident qu'il faut juger des conférences pareilles même en fonction des *intervenants*. Même ici il n'y a pas trop de mots à dépenser. En ce qui concerne le stage de Washington, tel que déjà écrit dans mes articles à ce sujet (cfr. A-news # 4 - CAN # 14, page 2), je confirme *"l'atmosphère Amigale"* et l'esprit d'amitié et de collaboration des développeurs qui étaient présents.

Quant à Apple, il est triste de constater que les *"fanas-enthousiastes"* ont quasiment disparu pour laisser la place à des "développeurs de métier" qui touchent un bon salaire en travaillant pour des boîtes importantes. J'avais quasiment l'impression qu'ils étaient là plus par "devoir de présence" que par passion ou intérêt professionnel. (D'ailleurs ils avaient raison, car tel que je l'ai dit, le contenu technique était très limité.)

De toute façon ce qui manquait le plus était le côté sympa de développeurs Amiga de Washington. Les développeurs Macintosh, pour la plupart, aiment jouer le rôle de "vedette" et considèrent tous les autres comme des pauvres incapables (ou presque) plutôt que des amis à aider.

A ce point vous pourrez en conclure que je suis 100% en faveur du support AMIGA et totalement contre le support Apple. Si cela est vrai sur le plan technique, je dois reconnaître, une fois de plus, la superiorité absolue d'Apple sur le plan marketing. Ils connaissent l'art de vous faire sentir important et que le "marché Apple" est un marché très riche pour les développeurs qui ont ainsi tout intérêt à faire des programmes pour Macintosh, bla-bla, etc.

D'ailleurs Apple peut compter sur un homme d'envergure tel que Jean-Louis Gassée qui est capable de prononcer au bon moment des phrases telles que *"Si nous (Apple) nous trouvons où nous sommes aujourd'hui c'est aussi à vous que nous devons notre succès..."* et encore: *"...succès que nous désirons continuer à partager avec vous même pour l'avenir..."*. Peut-être, en fin de compte, qu'ils sont seulement des mots, pas grand chose, mais vous avez l'impression qu'au moins lui (J-L Gassée) a apprécié ce que les développeurs ont fait pour Apple, tandis que chez Commodore... bon... laissons tomber.

Voilà la comparaison est terminée et je ne veux pas tirer de conclusions, ni faire des commentaires. Tout simplement je voulais mettre en évidence la différence entre le monde Apple-Macintosh et Commodore-Amiga, étant donné que j'avais promis de partager avec vous mes expériences.

AMIGA FUN CLUB

Vous savez déjà que dans la mesure du possible, j'essaie d'aider tous ceux qui désirent faire quelque chose pour l'Amiga.

Un groupe d'amis, une Newsletter et des disquettes du Domaine Public sont les éléments nécessaires et suffisants pour partager les plaisirs que notre déesse Amiga est capable de nous offrir.

Si avec ma Newsletter, je fais de mon mieux pour *animer* tout ça, il est bien évident que la distance (géographique) qui me sépare de la plupart d'entre vous représente une limitation surtout dans le cas où vous auriez besoin d'un aide directe sur place, d'un copain à côté de vous.

Un Club local devrait justement permettre des contacts plus directs et fréquents. A différence de conseils que je donne en faveur de ceux qui désirent monter leur service PDS, je ne peux pas vous aider à monter un Club. En revanche je peux vous aider à vous faire connaître. Si vous êtes convaincus que votre Club mérite d'être connu, contactez-moi et je verrai ce que je peux faire pour vous.

Cette fois je vous parlerai de l'**Amiga Fun Club** animé par **Laurent Reiniche** qui m'a envoyé le N° 4 de **L'Amigazine** la Newsletter du Club. Une trentaine de pages, bien réalisée, contenu varié, rédigée avec passion, cette newsletter représente un bon exemple de *communication* avec les membres du Club.

Si Laurent Reiniche habitait à côté de moi, j'aimerais bien l'aider à animer son Club. La motivation qui pousse à faire partie d'un Club peut être très différente d'un individu à l'autre. Pour cette raison je ne peux pas vous conseiller de devenir membres de l'Amiga Fun Club, mais je vous conseille de vérifier avec Laurent si ses services peuvent vous intéresser.

Voilà comment le contacter:

Laurent Reiniche
Rue du Coteau
Errevet
70400 Hericourt
Tél.: 84.29.29.91 (après 19 heures)

N'oubliez pas de lui demander comment obtenir sa Newsletter et renseignez-vous sur les autres services offerts par le Club.

Je vous rappelle que je tiens toujours à connaître votre opinion, aussi positive ou négative qu'elle soit. Ce *contrôle indirect* ne peut qu'augmenter la qualité des services offerts en faveur des utilisateurs Amiga.

Gagnez avec ABC

ABC veut dire **"AmigaBASIC Contest"**. De quoi s'agit-il? Simple: j'organise un concours permanent visant à mettre en valeur les possibilités de l'AmigaBASIC d'un côté et, de l'autre, la créativité de mes lecteurs.

Pour participer c'est très facile: il suffit d'écrire un programme en AmigaBASIC et de me l'envoyer. Quel programme? Ce que vous voulez, quel que soit son sujet ou sa fonction, il sera accepté, mais... il y a une restriction: votre programme doit tenir dans une fenêtre standard de 23 lignes avec un maximum de 77 caractères par ligne. Vous ne pouvez pas faire accès à des données et/ou des fichiers "externes" sauf si ceux-ci sont créés par votre programme; en revanche vous pouvez exploiter tout ce qui se trouve sur une disquette WB standard (pour le moment version 1.2). (Il va de soi qu'il doit s'agir d'un programme original écrit entièrement par vous et non pas copié quelque part...)

Et qu'est-ce que l'on gagne?! Des logiciels pour votre Amiga. En effet je dois l'idée de ce concours à l'un de mes plus anciens et fidèles lecteurs qui a déjà fait beaucoup pour les Amigàdos, A-news, le Domaine Public, ici comme aux Etats Unis. Je voulais lui rendre honneur mais, malgré mes insistances, il désire rester anonyme. Je respecte sa volonté en soulignant sa générosité car il a déjà mis à disposition deux logiciels: "The Director" et "Arkanoid". (Je précise bien qu'il s'agit de logiciels neufs et scellés.)

Pour gagner, la procédure est simple: si le programme que vous m'envoyez est publié, vous avez gagné. A ce moment là vous aurez le droit

de choisir, parmi les primes disponibles, celle que vous préférez.

Pour le moment il y a deux primes et j'en mettrai moi-même à disposition une troisième. Ensuite j'espère trouver d'autres "sponsors". Si je n'en trouve pas, je garantis personnellement la mise à disposition de primes. De toute façon la liste des "sponsors" et des primes mises à disposition sera gardée constamment à jour et publiée dans chaque nouveau numéro de CAN.

Pour participer il suffit de m'envoyer une disquette avec votre programme. Si vous le désirez vous pouvez mettre plusieurs programmes sur la même disquette. Sur l'étiquette, indiquez très clairement vos coordonnés (nom, adresse, téléphone). Les disquettes "gagnantes" resteront dans mes archives, preuve de votre participation; les programmes publiés seront contribués au Domaine Public, mais toute exploitation commerciale aura besoin de l'accord conjoint de moi-même et de l'auteur. (Les disquettes "non-gagnantes" seront rendues aux auteurs.)

Tel que je l'ai dit, je désire rendre permanent ce concours et j'espère pouvoir publier les premiers programmes entre Février et Mars prochains (et ainsi de suite chaque mois).

A vos claviers mes cher(e)s Amigàdos car, en plus des primes, vous aurez droit aussi à la gloire!

Mini-Concours

And the winner is... oh, non, pas encore... j'ai oublié l'introduction avec un petit peu d'histoire.

Avant la parution de A-news ma Newsletter existait déjà depuis presque deux ans. En effet le tout premier numéro est paru le 24 février 1986. Jusqu'en janvier de cette année ma Newsletter était envoyée gratuitement à tous ceux qui la demandaient. Déjà à cette époque-là (j'avais environ 1000 lecteurs) beaucoup d'Amigàdos m'écrivaient pour me féliciter de mon initiative et pour témoigner leur appréciation pour ma Newsletter.

Je ne trouvais pas ma Newsletter tellement géniale et j'étais curieux de mieux connaître les raisons de son succès. Dans ce but j'avais organisé un mini-concours parmi mes lecteurs en leur demandant pour quelles raisons ma Newsletter était tellement appréciée.

And the winner is... **Philippe CASSIDY!** Voici, extraits de sa lettres, les commentaires qui ont lui permis de gagner la prime de 300 francs en valeur d'achat à valoir sur mon catalogue PDS.

"...votre lettre n'est pas seulement cela;... c'est aussi vraiment une lettre, une lettre que l'on reçoit d'un ami qui nous parle d'un autre ami, plutôt d'une autre amie qui nous est très chère à nos yeux."

"... et il y a aussi la formule: nouvelles symphatiques d'un copain symphatique qui va nous chercher des renseignements au bout du monde pour nous."

"Ce qui rend votre CAN géniale c'est la différence avec toutes autres formes de magazin et ou des lettres: au bas des articles on ne trouve pas comme partout des initiales, mais ce nom qui est admiré par tous les Amigàdos: GIORGIO CUPERTINO."

J'ai décidé de primer les argumentations de Philippe CASSIDY car avec sa lettre il a mis en valeur trois points qui peuvent justifier le succès de ma Newsletter; ces trois points étaient aussi ce que je voulais effectivement faire, même si je n'avais jamais soupçonné que cela aurait pu devenir une formule aussi appréciée. Voilà les raisons:

a - Je voulais tout simplement établir un contact entre amis afin de partager une passion en commun: l'Amiga.

b - Tel que son non l'indique (*Newsletter*) je voulais partager avec vous les informations que j'arrivais à me procurer et ceci avec un esprit *additif*, c'est à dire: vous faire connaître d'autres newsletters, des Clubs, des nouvelles sources d'informations, etc.

c - CAN était notre Newsletter, rédigée *par moi, pour vous*. Le fait de signer cette lettre *in extenso* voulait être un engagement moral de ma part de ce que je faisais pour mes Amigàdos. Signer, d'après moi, veut dire assumer la responsabilité de ses actions.

Aujourd'hui j'espère que rien n'est changé. Mon attitude reste la même. Je vous confirme mon intention de vouloir continuer à vous offrir le gage de sérieux de ma signature, plein d'informations et surtout la perpétuité du sentiment *Amigale* d'un ami qui écrit à ses ami(e)s. Une fois de plus, donc, répétez avec moi tous ensemble: VIVA AMIGAAA!!!

Micro-News

IBM a confirmé avoir signé un accord avec **NeXT** qui a concédé au Géant Américain (Big Blue) une licence pour l'exploitation de l'interface graphique **NextStep**. Ceci a été interprété par les analystes tel qu'une sorte de "garantie" sur l'efficacité du système développé par NeXT pour son ordinateur. En effet, les fonctionnaires d'IBM, questionnés sur l'argument, auraient déclaré que IBM aurait choisi NextStep car il s'était avéré supérieur à tout autre système connu. Selon indiscrétions IBM aurait payé cette licence environ 10 (dix!) millions de dollars.

Discovery Software confirme la disponibilité de **HYBRIS** depuis le 15 octobre et annonce la prochaine disponibilité de **Sword of Sodan** (15 novembre). Le premier est déjà disponible en France et le deuxième ne devrait pas tarder. **Sword of Sodan** vient sur 3 disquettes où 4 megabytes (!) de graphic et de son sont compactés.

Modeler-3D et **DRAW2000** de **AEGIS** sont disponibles. Ces deux logiciels ne sont pas protégés. **Michelle Metherian**, Co-Founder et Vice-President de AEGIS Creative Services, estime que pour des applications sérieuses la meilleure *protection* consiste à offrir aux utilisateurs un manuel bien réalisé qui permet d'exploiter au maximum les possibilités du produit. Michelle Metherian informe aussi que pour la fin de l'année le catalogue Aegis pour Amiga offira un choix d'environ une vingtaine de titres.

The FOXY Virus

Si vous avez suivi la télé et les journaux vous serez sûrement au courant du virus qu'un informaticien américain a introduit dans le réseau ArpaNet qui fait partie du réseau InterNet. (Ces deux réseux sont utilisés par le Département de la Défense Américain ainsi que par plusieurs laboratoires de recherche civils et militaires.) A partir de là ce virus a contaminé plus de 6,000 ordinateurs.

Une curiosité que les moyens d'informations n'ont pas mis en valeur c'est que ce virus, une fois installé dans l'ordinateur, a commencé à reproduire *ad infinitum* et de plus en plus vite, la phrase suivante:

The quick brown fox jumped over the lazy dogs.

Tout le monde ne sait pas forcement que cette phrase est bien connue aux Etats-Unis surtout par les secrétaires dactylos. Il s'agit en effet d'un exercice choisi pour tester en même temps "les doigts d'une secrétaire" et "le clavier de sa machine" car c'est la phrase la plus courte, avec un sens accompli, qui contient toutes les lettres de l'alphabet.

Cette même phrase représente aussi un défi pour les informaticiens qui, depuis plusieurs années, se demandent s'il est possible de trouver une phrase plus courte, qui contienne, elle aussi, toutes les lettres et, si possible, sans répétitions. Il paraît que même les ordinateurs les plus performants ont échoué. Voulez-vous essayer? (J'attends vos réponses...).

Amigalement Vôtre

Quand vous serez en train de lire ces lignes, je serai presque en train de partir pour les Etats-Unis. Celle-ci devrait être la bonne saison pour voir les vitrines pleines de belles choses. J'espère que les magasins d'informatique ne feront pas exception. Pour notre AMIGA il y avait plein de nouveautés annoncées pour la fin de l'année et j'aimerais bien constater *de visu* si elles sont véritablement disponibles; à mon retour j'écrirai mon reportage. Evidemment je ne vais pas jusque là seulement pour voir les vitrines, mais pour le moment je ne peux pas vous en dire plus; "next" time may be...

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur une **Apple LaserWriter PostScript**. Une partie des annexes est réalisée avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparé sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimé sur matricielle **EPSON** et photocopié, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

Des PAL toqués?

VOTRE A1000 SE PLANTE AVEC EXTENSIONS? C'EST PEUT-ETRE...

Dans la série que j'écris pour les Amiga 1000, voici : (lumières, rideaux et tout et tout...) les problèmes de plantages du 1000 avec diverses extensions.

Ceux qui possèdent un A1000, ou connaissent des possesseurs de 1000 dotés d'extensions, doivent savoir de quoi je parle. Pour les autres, la rédaction qui ne recule devant AUCUN sacrifice pour ses lecteurs offre deux lignes de mise en condition.

Donc, v'la tout.

Majeure : Votre machine marche à merveille.

Mineure : Enthousiaste, vous lui achetez une chouette extension.

Là, deux cas: ça marche ou ça ne marche pas.

Conclusion : on a un détournement de notre mineure *(c'était encore plus nul que dans mon dernier article...)*

Et pourquoi ça marche pas dit, hein? Et bien là ce n'est plus à deux mais à trois cas que nous devons faire face.

Le ***premier***, votre revendeur est un disciple de Matari et vous a vendu une extension qui est toute cassée.

Solution proposée: allez donc voir ce traitre muni d'un objet contondant et faite valoir vos droits.(le Journal et moi même déclinons toutes responsabilités quand aux suites facheuses pouvant découler de cette opération qui annule votre garantie)

Les ***deuxième*** et ***troisième*** cas sont déjà plus proches du thème de cet article, les PALs.

Programmable Array Logic.

Qu'est ce qu'un PAL? C'est un circuit intégré qui peut être organisé de façon à remplir des fonctions logiques qui auraient autrement demandés plusieurs boitiers. PAL est l'acronime de ***Programmable Array Logic.*** Celles qui nous intéressent sont dénommés PAL 16L8-2CN. Une fois déchiffré, ce charabia nous apprend que ces PAL possèdent huit entrées et sorties capables de piloter des portes TTL et que le temps de réponse de ce circuit est de 200ns. Ces circuits sont situés sur la DaughterBoard du 1000.

Pour ceux qui sont venus à l'Amiga depuis peu, la DaughterBoard ou KiskStart RAM Tower est un ajout de dernière minute dont le seul but était de permettre le lancement du modèle 1000 sur le marché alors que le système n'en était qu'à la version 1.0 ! Oh, temps béni ou le simple fait de bouger trop vite une fenêtre plantait la machine(...soupir..) Comme dirait le père tino, jouissez du 1.3 mes frères !

Cette conception de dernière minute a eu entre autre deux conséquences à l'origine des problèmes que peuvent rencontrer les possesseurs de 1000. Les ingénieurs de chez Amiga ont utilisé des composants qui, s'ils fonctionnent correctement sur une machine en configuration de base, sont un peu lent et n'ont pas la capacité de piloter une machine trop équipée. Quand on sait que la machine était livrée en 256Ko on les excuse de ne pas avoir prévu les cartes de 2 méga ou à base de 68020 dans un futur proche.

La solution logique et qui vient à l'esprit est donc de remplacer ces PAL fautifs. Ca peut en effet marcher, mais pas toujours... J'ai en effet gardé le meilleur pour la fin. Tout ceux qui se rapellent avoir lu qu'il y a eu deux conséquences gagnent l'estime de la rédaction. La deuxième erreur, mon cher gadjet, c'est que ces bougres d'américains ont fait le travail à moitié!

Une antenne parfaite

Sur les quatres PAL concernés, (èh oui, quatre ! tout comme les trois mousquetaires!) si deux sont correctement alimentés et découplés, la ligne de masse des deux autres a de quoi faire frémir... Si vous captez mal la cinq vous avez sous la main une antenne parfaite. Le circuit de masse se balade à travers toute la DaughterBoard avant d'aller chercher le 0V sur la carte mère par l'intermédiare d'une broche de 3cm de long! Si vous avez un oscilloscope sous la main, faite y un tour, ça vaut le coup.

Solution proposée: pour 1F50 vous prenez quatre bouts de fil, vous regardez les dessins et vous reliez les +5V et 0V des quatres circuits en question. Dans la plupart des cas, miracle, allez louïa, le problème a disparu. Les cartes à coprocesseur notemment, se contentent (et nécessitent) souvent de cette bidouille de base.

Maintenant, si ça ne marche toujours pas, c'est que vos PAL sont trop lents. Il faut donc les remplacer par des 16L8-15CN programmés avec l'algorythme adéquat. 15CN = 150ns pour les curieux.

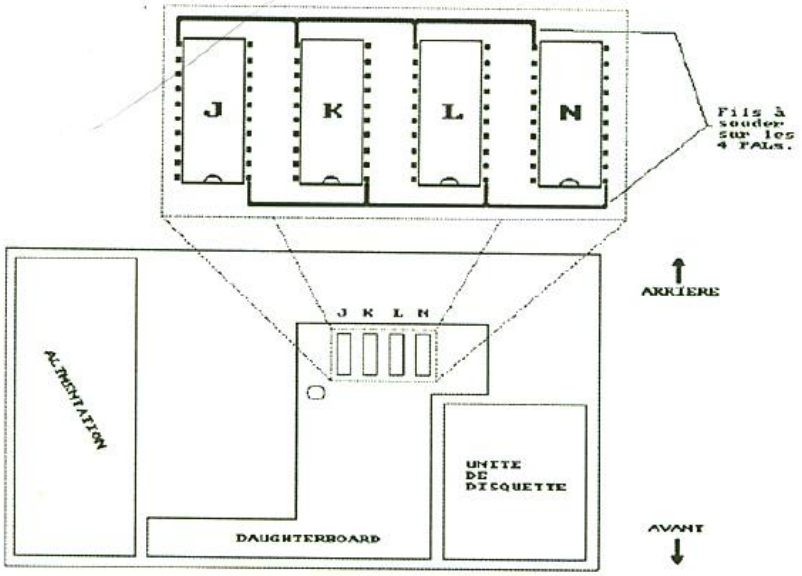
Si vous voulez le faire vous même, pensez qu'il s'agit d'un circuit multicouches. Du doigté, de la douceur. Un bon truc, vous coupez les pattes des anciennes PAL au raz du boitier, puis vous soudez sur ces pattes un support dil 20 broches. Vous éviterez ainsi de trop chauffer et vos nouveaux PAL ne courront aucun risque. Tant que vous remplacez vos PAL n'oubliez pas de relier les lignes de +5V et 0V entre elle. La modification précédente n'est pas une solution du pauvre, elle est souvent nécessaire !

A ma connaissance, la seule source de PAL pour 1000 en France est la société SPIRIT TECNOLOGY. Les éventuelles autres sources peuvent se faire connaitre auprès du journal, l'information devrait intéresser bien du monde.

Il en est qui résolve le problème de la DaughterBoard en l'éliminant et en la remplaçant par un KickStart en ROM. Par pitié ne faite pas ça !!!! Ca coute cher, (très cher même) et il y a des problèmes de compatibilité. Et puis demandez aux possesseurs de 500 et 2000 comment il trouve le KickStart 1.3... Cette possibilité de choisir à loisir son KickStart est très utile: antivirus, boot externe, francisation, F10 etc.. Si vous tenez absolument au KickStart en ROM, sachez alors qu'il est possible, en changeant un PAL , d'utiliser les 256Ko de RAM de la DaughterBoard comme FAST RAM. La bidouille devrait être disponible auprès de Commodore. Demandez la lettre HACK de Jude Katsh du 30 octobre 1986. Elle est adressée à "All Amiga Hackers" et a du paraitre dans le "BUS Commodoretm" et la newsletter "KickStart".

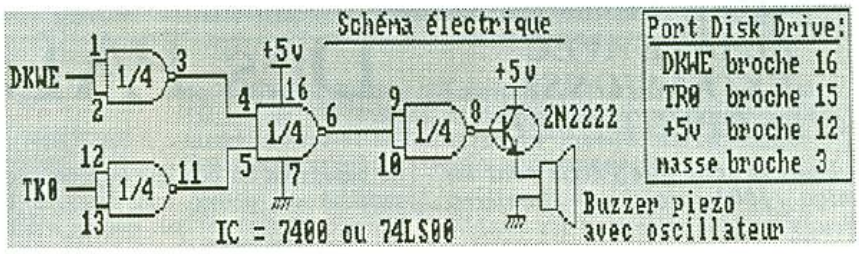
Bon il se fait tard, je me sauve. Bonnes soudures...

-Laurent



BIP VIRUS

Montage par FABRICE LIENHARDT



De nouveaux virus apparaissent constamment, les uns plus redoutables que les autres. Et pour être contaminé (les disquettes bien sûr) il n'est pas nécessaire d'être un pirate assoiffé de nouveaux softs (ça existe??) mais tout simplement d'acheter un original dans un magasin ou chez un revendeur micro (oui oui, ca existe, vous n'êtes pas à l'abri des virus même si vous achetez vos softs, arghhh !!!).

Pourtant les virus ne sont pas si invulnérables que ça, ils ont leur point faible. En effet, jusqu'à present tous les virus connus se sont propagés par le bootblock.

Il existe pourtant un certain nombre de programmes anti-virus permettant de les détecter et de les effacer, mais encore faut-il assez régulièrement tester l'ensemble de ses disquettes (ce qui est plus vite dit que fait, pas vrai?).

Voici donc un montage électronique très simple et peu onéreux. Il sera placé dans le port *'Disk drive'* de l'Amiga ou du dernier drive externe.

Ce montage ne permet pas de détecter un virus qui se trouve sur une disquette mais il vous avertira par un bip sonore lorsqu'un virus se propagera sur une nouvelle disquette.

Explications techniques: Sur le port 'Disk drive' de l'Amiga existent entre autres, 2 signaux nommes TK0 et DKWE. TK0: passe de l'état logique 1 à 0 lorsque la tête de lecture du drive se trouve sur la piste 0. DKWE: passe de 1 à 0 lorsqu'il y a écriture.

Lorsqu'un virus se copie de l'ordinateur sur la disquette (se propage) il y a donc écriture en piste 0, soient TK0 et DKWE qui passent à l'état 0. Il suffit à ce moment de détecter ces 2 états avec des portes Nand (du circuit TTL 7400) et d'attaquer un transistor (sans violence rassurez-vous!) pour activer un petit buzzer piezo électrique. Attention ce buzzer doit comporter un oscillateur intégré.

Donc à chaque fois qu'il y aura écriture en piste 0 sur un des drives, vous entendrez un bip sonore. Bien sûr ce sera également le cas si vous faites une copie de disquettes un Install ou tout autre opération écrivant sur la piste 0.

Ce montage est donc une sécurité pour eviter que des virus se propagent de disquette en disquette à votre insu.

Pour la réalisation, si vous n'êtes pas un fin électronicien, le montage tout terminé sur un circuit imprimé vous est proposé pour la somme de 50 francs (tous frais compris) à l'adresse suivante:

MICROTEL Club Strasbourg
87, route du Polygone
67000 Strasbourg

BLOOD par CEDRIC

Ca y est! La voilà! Après des mois de rumeurs aussi confuses qu'erronées, l'***Arche du Capitaine Blood*** arrive enfin sur les écrans de tous les Amigos de France (et d'autres pays).

Je reconnais que c'est avec une certaine fébrilité que j'ai inséré la disquette dans le lecteur. Après quelques instants apparaît la fameuse page de présentation avec la non moins fameuse musique de Jean-Michel Jarre. Certains trouveront cette musique hyper-exponentiellement démente. Moi, je me contenterai de remarquer que si ce n'était une musique de Jarre, elle n'aurait rien à envier à d'autres digitalisations que j'ai entendues. Mais passons pour en arriver au principal: le jeu lui-même.

Cette fois, la déception est de taille.Le jeu est strictement identique à celui de l'Atari. Je rappelle que vous dirigez la main E.T.-ienne du Capitaine Blood à la recherche de ses clones. Pour cela, vous pouvez contrôler votre vaisseau en pointant sur les quelques commandes du tableau de bord (hyper-espace, atterrissage, destruction de planète, etc...). Sur les planètes, vous devrez interroger habilement l' habitant que vous rencontrerez afin qu'il vous indique entre autres choses les coordonnées d'une autre planète habitée (elles ne sont pas légion dans la galaxie). Voilà pour le jeu.

Pourquoi je n'aime pas ce jeu, moi qui d'habitude raffole des jeux farfelus du genre *Sentinel, Ultima*, etc...? Plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, il n'y a plus de surprise. Même les Amigos qui n'ont jamais joué à ce jeu sur Atari en savent presque autant que les autres. Deuxio, la répétition des actions a vite eu raison de mes dernières bonnes volontés: choisir une destination, hyper-espace (environ trente secondes d'image cyclée, sans possibilité de sauter la séquence), atterrissage (idem: c'est toujours la même chose), discussion avec l'Alien (ils sont tous obsédés par la reproduction!), re-sélection d'une destination, re-hyper-espace, bref... re-tout. Moi, je dis ASSEZ!

Certes, les images sont belles. Mais cela ne suffit pas pour faire un bon jeu. Il aurait fallu rajouter des options spéciales à l'Amiga, afin de donner un plus au jeu.

Tant pis pour cet essai. On aura peut-être plus de chance avec le numéro 2 (au fait, on n'en a parlé que lors de la sortie du 1, et depuis, plus rien...).

Cédric Beust

CLI pour AMIGADEBUTANT - la commande *ECHO*

par Patrick Conconi

Bonjour les Amigars, comme nous approchons des fêtes, j'ai pensé que certains d'entre-vous allaient faire des disquettes de démonstration pour leurs parents et amis. Que ce soit des animations avec Vidéoscape 3D ou des SlideShow avec d'autres programmes, il faut une présentation qui permette de reconnaître qui en est l'auteur. Bien sur une page graphique avec un titre est très jolie mais avant qu'elle soit chargée, l'inévitable écran avec la fenêtre CLI sera là.

Donc je vais vous expliquer les différentes manières d'enjoliver un écran CLI avec la commande ECHO.

ECHO est une commande qui s'apparente en Basic à Print, qui imprime à l'écran la chaine de caractère située sur la même ligne entre guillemets, ECHO fait de même.

ECHO "Salut les amis" imprimera sur votre écran:

Salut les amis

ECHO Salut Lui n'a pas besoin de guillemets car le mot situé après ECHO ne contient pas d'espaces.

Il est possible d'obtenir quelques effets limités.

1-Caractère **GRAS**

2-Caractères *ITALIQUES*

3-Caractères NOIRS

4-Caractères SOULIGNES

7-Caractères en inversion vidéo

0-Reset des caractères

-et la touche TAB qui avance le curseur

Ces effets s'obtiennent par une séquence de 4 touches à frapper successivement. < ESC > puis < [> puis < 0 > (pour reset) puis < M >

Donc vous commencez votre commande: *ECHO "Disquette de < ESC > < [> < 4 > < M > DEMONSTRATION < ESC > < [> < 0 > < M > pour les fêtes de < ESC > < [> < 1 > < M > < ESC > < [> < 3 > < M > NOEL < ESC > < [> < 0 > < M > "*

Résultat à l'écran:

Disquette de DEMONSTRATION pour les fêtes de *NOEL*

Vous remarquerez qu'il est possible de mélanger les effets ce qui laisse encore plus de libertés. C'est vrai, c'est long et fastidieux, mais le résultat en vaut peut-être la peine.

Pour effectuer les opérations qui suivent il faut installer le CLI en RAM:

MAKEDIR RAM:C

COPY C RAM:C

ASSIGN C: RAM:C

Donc vous décidez de faire cette disquette de Démo... Bien, je vous rappelle pour mémoire que la première chose à faire, est de la formater: Donc *FORMAT DRIVE DF0: NAME DEMO* ensuite, il faut que au démarrage, elle puisse se lancer toute seule (rien de plus ennuyeux que de faire attendre ses amis après le chargement du WorkBench) Donc :

INSTALL DRIVE DF0:

Ensuite , il faut que votre AMIGA sache comment faire pour lancer la Démo, lui d'instinct, il va lire la disquette et regarder si il trouve le tiroir **S**. Donc depuis le Cli: *MAKEDIR DF0:S*

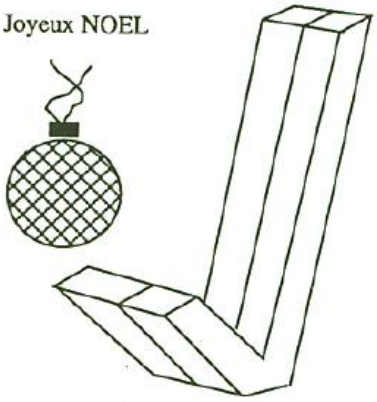
Ensuite il va regarder si il trouve le fichier STARTUP-SEQUENCE, il faut donc le créer:

ED S/STARTUP-SEQUENCE

Et dans le Startup vous allez écrire les commandes ECHO avec les fioritures que je vous enseigne plus haut et la suite de commandes qui lance votre Démo. N'oubliez pas de mettre votre Démo et les utilitaires qui lui permettent de démarrer. Voilà le tour est joué, sauvez le tout, provoquez un Reset et admirez votre travail...

Pour m'écrire, CONCONI Patrick
36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

Joyeux NOEL



72ans et AMIGAFANS

J'avais envie de vous parler de **Ernedst B.** qui à l'age de 72 ans, joyeux retraité s'adonne au joies du graphisme sur un AMIGA 1000.

Son dada, c'est la digitalisation, et le dessin. Pour ce faire, il s'est offert un filtre electronique RGB et m'a convié à une démonstration. Si ses goûts ne sont pas les miens, son travail est de bonne qualité

- Que pensez-vous de ***A-Newss***?

- Pour moi il est très bien comme cela, il est clair que des plus avancés ne trouverons pas assez de trucs, mais continuez c'est très bien!

Comme quoi il n'y a pas d'age pour aimer l'AMIGA et *A-News*...

Patrick C.

"On n'est pas sur Apple II, que je sache..."

Cher A-News,

Deux photos dans le catalogue PDS Free Line joint à votre No8 font partie d'un slide show d'une douzaine de photos digitalisées, photos découpées dans des revues de cinéma. Or ce slide show, réalisé en juillet '87 par mon ami Stéphane Cauvé et moi-même, ne fut diffusé qu'à une paire de personnes. Vous comprendrez donc ma stupéfaction lorsque je découvris notre création au sein d'un catalogue de vente de programmes. Et c'est là qu'est le problème. Car certaines personnes, ne méritant pas d'ailleurs le titre d'Amigados, se sont appropriées notre slide show et en ont receuilli tous les honneurs ainsi que les rétributions.

Les seules preuves dont je dispose pour appuyer mes accusations sont bien entendu la disquette originale contenant les digitalisations, dont certaines ne sont d'ailleurs même pas retravaillées, et les photos des revues.

De plus je suppose que ces voleurs se sont fait un plaisir de virer notre page de présentation sur laquelle figurait nos noms et addresses afin d'afficher un nom de pirate à la Hon. A ces personnes, et je pensent qu'elles se reconnaitront si elles lisent cette lettre, j'adresse mes plus vives insultes, que je n'oserais reproduire ici pour cause de décence. Restons calme! Je sais fort bien que ma lettre ne servira pas à grand chose, et d'ailleurs je ne demande rien.

De plus, je n'en veux nullement à ***A-News*** ou à ***PDS Free Line***, qui n'y sont pour rien, mais je trouve simplement dommage que l'on puisse encore rencontrer ce genre de pratiques infâmes. On n'est pas sur *Apple II* que je sache!

Enfin, je voudrais mettre une mise en garde destinée à tous les jeunes créateurs qui ont réalisé une ou plusieurs disquettes pleines de jolies démos ou de programmes : ne faites confiance à personne et arrangez-vous pour diffuser vos PDS directement auprès d'un distributeur sérieux.

Fréderic Lienard, 88 Epinal.

Vous voulez mettre à jour votre Workbench?

DE 1.2 à 1.3v20*N

M'enfin, le Workbench 1.3 est en vente aux Etats-Unis ($25 avec un manuel très comprehensif !) Il se trouve déjà sur les disquettes de logiciels vendus la-bas. Si vous l'avez, vous pouvez apprécier les différences avec les versions précédentes (pour le CLI par exemple) et si jamais vous avez une imprimante, vous avez sûrement remarqué qu'il y avait du changement. Je vous le dis tout de suite: la plus grande amélioration du Workbench 1.3 c'est ses drivers d'imprimantes.

Tout d'abord, le choix est beaucoup plus étendu (24 aiguilles, etc..), de plus la vitesse est infernale (par rapport au 1.2): avant c'etait l'imprimante qui attendait le 'MIGA, maintenant c'est le contraire ! Je passe sur la possibilité d'avoir plusieurs densités, et d'autres encore.

Certains bugs du 1.2 ont étés corrigés: Plus de saut de ligne intempestif à l'initialisation (au revoir la mise en page si on l'oubliait). De toute façon, l'avantage de l'utilisation des programmes en 1.3 réside surtout en un gain de vitesse très appréciable. De même le petit programme FastFonts est très utile, pour certains programmes.

Seulement, comment utiliser ces nouveautés si les programmes qu'on utilise continuent a croire que le monde se limite au 1.2 ? Simple me dirons les veinards qui ont deux lecteurs de disquettes, bootez avec votre diquette 1.3 . Seulement ceux qui, comme moi, n'ont qu'un drive vont vite abandonner cette option, sous peine de "grille-pain" intempestifs.

Petite leçon de vocabulaire pour les non-initiés: le grille-pain, c'est l'action de changer de disquette tout le temps quand on n'a qu'un seul drive, un passage de grille-pain est généralement annoncé par un requester du genre: *"Please insert volume XXX in any drive"*. Si vous voyez pas, essayez de copier un fichier d'une disquette a une autre (avec un seul lecteur) en utilisant le Workbench. Si vous voyez toujours pas, essayez de jouer a Rocket-Ranger avec un seul drive ! C'est l'apologie du grille-pain ! (Des mauvaises langues disent même que *Cinemaware* l'aurait fait exprès, mais c'est des mauvaises langues.)

Heureusement, Toon de service (*Ed: ça change - le mois dernier il y avait des Zorros partout*) est arrivé, et par l'intermédiaire de son méssager divin (que vous avez sous les yeux) va vous sauver du grille-pain ! **AmigaDébutants, ne vous sauvez pas !** C'est très simple, tout est expliqué.

Voici donc la manière d'updater (mettre à jour) vos programmes à la version 1.3 pour les drivers d'imprimantes, de cette façon vous pourez avoir les avantages des driyers d'imprimante 1.3 en Bootant directement vos disquettes.

Attention: Travaillez toujours sur une copie de vos programmes, quitte a recopier la copie sur l'original après-coup, vous êtes prévenus! Certains programmes peuvent ne pas supporter les drivers 1.3.

Maintenant, au travail! Commencez par booter (demarrer) le Workbench 1.3, ouvrez une fenêtre SHELL (cliquez sur l'icône shell) et envoyez cette série de lignes a votre SHELL préféré.

resident c:cd
resident c:copy
resident c:delete
resident c:list (ou **c:dir**, c'est une question de goûts.)
resident c:ed

Ca, c'est pour charger les commandes en mémoire, on évite donc le grille-pain dès qu'on a besoin d'un ordre et que le Workbench n'est pas monté.

Ensuite, entrez:

copy devs:printer.device ram:
copy preferences ram:
copy c:ff ram:

Il s'agit maintenant de copier votre driver d'imprimante en ram:, et ça, je ne peux pas le faire à votre place, mais comme je suis gentil, et que ***A-News*** ne recule devant aucun sacrifice (presque aucun) voici comment procéder:

D'abord: **<cd devs:printers>** . Vous voici dans la liste des drivers d'imprimantes disponibles sur votre Workbench 1.3. Faites donc un **list** ou un **dir**, et copiez le fichier correspondant à votre imprimante (le nom du fichier est le même que celui qui apparait dans le menu des *Preferences*) en ram: .

Voilà, on a fini pour le Workbench, juste un petit **<cd ram:>** , et vous pourrez retirer le Workbench du lecteur, rangez-le, on en a plus besoin maintenant que tout est en ram: (c'est beau non ?)

Boucle:/*ne pas faire attention a cette ligne pour l'instant*/

Inserez la disquette a 'updater' dans ce même lecteur, et tapez rapidement ces quelques lignes sur votre clavier:

cd df0:devs/printers
delete #? (# = Shift-Alt 3 sur un clavier AZERY)
cd ram:
copy preferences df0:
copy printer.device df0:devs
copy <le nom du driver de votre imprimante> df0:printers
copy ff df0:c

Entrez ces lignes dans l'ordre, ça devrait mieux passer, et il ne devrait pas y avoir de gags du genre "*Disk Full*". Si malgré tout le cas ce précisait, les remèdes sont (dans l'ordre) :

-Ne pas copier ff (on peut s'en passer, ne pas modifier la startup-sequence dans ce cas là.)
-Essayer de faire le ménage sur la disquette, en éliminant des fichiers inutiles (n'oubliez pas que vous (ètes supposés) travaillez(er) sur une copie) ou en les copiant sur d'autres disquettes.
-Demander (éventuellement) a quelqu'un de plus calé.
-Carrément laisser tomber (*Ben oui ! Y'a des jours comme ça.*)

Pour finir d'installer *Fast-Fonts*, il faut aussi modifier la fameuse startup-sequence, suivez le guide:

ed df0:s/startup-sequence

tapez directement **<ff>** + return, le tout suivi d'un **<escape x>** + return

Maintenant si vous avez d'autres disquettes a 'updater': Goto ***Boucle***. (allez a la ligne Boucle: et répètez l'opération jusqu'a plus soif !)

Il s'agit maintant d'essayer le tout! Bootez votre disquette qui est maintenant 'updatée', et ruez vous dès que possible sur les préférences, encore une fois c'est a vous de jouer, mais vous savez déjà regler les préférences non ? (si jamais vous ne pouvez avoir accès aux préférences, ou si vous voulez les mêmes préférences que votre Workbench, copiez le fichier <system-configuration> strictement de la même manière que le fichier printer.device, au mêmes endroits).

Youpie ! , *Yugula !* , *Viva Amiga !*, ça y est ! Devant les yeux écarquillés de la famille ébahie, vous pourez crier aux oreilles incrédules de votre mère ignorante (de ces choses futiles), la joie que vous éprouvez d'avoir réussi ce tour de force : Passer du 1.2 au 1.3 sans se planter, et du premier coup! (rude soirée en perspective).

Testez quand même avant de recopier cette version sur votre original.

Dans la même série, on pourait imaginer une installation du SHELL sur d'autres disquettes, ou du RAD:, it's up to you!

Et enfin pour ceux qui n'ont strictement rien compris a toute l'histoire, je rapelle que le prix des lecteurs de disquettes externes a sérieusement baissé ces derniers temps.

May *Roger RABBIT* be with you ... always! Et lavez-vous bien les dents, une mauvaise haleine peut nuire à la santé de vos disquettes !

JNM Certifié DSDD.

BASICAMIGA

Salut les basiquistes invétérés.

VOUS avez été nombreux à me contacter sur **36 15 DEEP BAL WORKBINCH** pour me poser diverses questions. La plupart d'entre vous avaient deux os sur lesquels ils butaient. **Le premier** : comment entrer une fonction reconnaissable au clavier sans programmer un analyseur de syntaxe long et fastidieux? Réponse ci-dessous:

```
CLS
PRINT "Traitement de fonction mathématique"
PRINT
PRINT "Entrez une fonction du type 4*x+3 ou SIN(x)*4"
PRINT
INPUT "Fonction: ";f$
OPEN "ram:fonction" FOR OUTPUT AS #1
PRINT#1,"1: ";
PRINT#1,"r=";f$;
PRINT#1,":GOTO 2"
CLOSE 1
PRINT
INPUT "Valeur de x: ",x
CHAIN MERGE "ram:fonction",1,ALL
2 :
PRINT
PRINT f$;"=";r
DELETE 1
END
```

Ce génial programme issu de ma cervelle stocke la fonction dans f$ et crée un fichier en RAM contenant la fonction et une instruction de rappel. On utilise **CHAIN MERGE** pour chaîner le fichier RAM au programme principal avec comme option le numéro de ligne inscrit dans le fichier. Simple mais vous n'y avez pas pensé, bande d'incapables.

Le second problème que vous m'avez soumis est le chargement de fonts depuis le BASIC. Voici la solution:

```
Fonts:
CLS
PRINT "Chargement de fonts systeme"
LIBRARY "graphics.library"
LIBRARY "diskfont.library"
DECLARE FUNCTION OpenDiskFont& LIBRARY
DEFINT pix
PRINT
INPUT "Nom de la font: ",font$
INPUT "Hauteur en pixels: ",pix
PRINT
font$=font$+".font"+CHR$(0)
TextAttr&(0)=SADD(font$)
TextAttr&(1)=pix*65634&
adrfonte&=OpenDiskFont&(VARPTR(TextAttr&(0)))
IF adrfonte&=0 THEN PRINT "Font in trouvable !":END
CALL SetFont(WINDOW(8),adrfonte&)
```

Et voilà la font apparaît à l'écran et on me vénère, et on me dis merci.

Cette routine utilise l'instruction de la diskfont.library OpenDiskFont pour charger une font et obtenir son adresse. L'instruction SetFont la met en activité dans le Rastport.

That's all folks !

Sébastien C (MAGICROM)

ASTUCES

Hints for **CORRUPTION:**

Voici comment débuter ce jeu de Magnetic Scrolls, édité par Rainbird.

Tout d'abord, entre 9:00 et 9:30 allez prendre la drogue qui se trouve dans les toilettes, et plus précisément dans "The citern of cubicle". Ensuite, dans le placard de votre bureau, vous trouverez le "share certificate". Apportez la liste au "Dealing Room". Descendez alors au parking puis, avec le tournevis (qui se trouve dans la boite à gants de la BMW) cassez la vitre de la Volvo et prenez le dossier qui se trouve sur le siège. Ensuite, attendez 10:00 AM dans le bureau de Thérésa, prenez la clef dans le tiroir qui sert à ouvrir le bureau de David. Vous n'avez plus qu'à vous emparer du dernier document: la cassette.

Rendez-vous ensuite au bureau de Margaret et prenez l'enveloppe qui contient un chèque pour un certain Charpontier. N'oubliez pas de lire et d'écouter (dans la BMW) ces preuves, et de bien les cacher avant votre visite en prison, mais pas dans la voiture. A vous de trouver le meilleur endroit.

Au poste de police: montrez la poudre au sergent et hop, au trou! (après un passage à l'"interview room". Parlez de Charpontier à votre compagnon de cellule, il vous remettra quelque chose de très utile. Avec l'aide de Gerry vous sortirez très vite de prison.

A la pharmacie: Achetez un rasoir et du savon à barbe avec la carte de crédit (card), et foncez vous raser la barbe à la salle de bain de l'immeuble. Ainsi le sergent Russell ne vous reconnaitra pas.

Vers 11:24, allez au bureau de margaret et décrochez le téléphone, vous écouterez une conversation très intéressante.

Un dernier conseil, arrivez à l'heure au restaurant, votre femme vous dira des choses assez importantes.

Le mois prochain, vous saurez comment sortir de l'hôpital si vous vous faites renverser et peut-être que nous vous divulguerons la solution.

* * *

Dans **DRILLER** comment trouver le vaisseau des airs, le Aircorne? Tout d'abord, allez au secteur **Lapis Lazulis.** Approchez vous du mur bleu, montez, et tirez sur le cube, passez, et allez au secteur **Malachite.** Puis partez au secteur **Rubis.** Allez devant, deuxième à gauche et première à droite. Vous arriverez au secteur **Aquamarine.** Allez au premier hangar, là vous trouverez le **Aircorne.**

A suivre...

Gilles V. et Gilles G.

STARGLIDER II : LA SOLUTION

But du jeu : Construire une bombe à neutron pour détruire la station spatiale d'Egron.

INDICATIONS SUR LES PLANETES ET LES LUNES:

DANTE : première planète du système.
- présence de 'clust of nodule' à la surface mais pas de dépot souterrain.

VISTA : deuxième planète.
- présence de 'cast of vistan wine' à la surface; pas de souterrain.

APOGEE : troisième planète.

Un dépôt: le plus important du jeu, c'est là que la bombe à neutron est fabriquée. Il faut apporter tous les objets que les résistants demandent en échange de la bombe. Liste des objets demandés : case of nuclear fuel, Egron mini rocket, asteroïd, cluster of nodules, lump of mineral rock, crate of castrobars, cast of vistan wine, flat diamond, et le professeur.

Apogee a deux lunes:

Enos : présence d'arbres pétrifiés (petrified trees) en surface; pas de souterrain.

Castron: deux dépôts; au premier, on vous échange un arbre pétrifié contre de la nourriture (crate of castrobars). Au deuxième, vous pouvez échanger une bouncing ball contre une caisse de vin (cast of vistan wine).

MILLWAY : quatrième planète.

Impossible d'attérrir dessus car la pression est trop forte, Sept lunes:

Broadway : le professeur se promène à la surface de la lune dans un véhicule appelé EMMA 2. Il faut capturer l'engin (avec le Tractor Beam) et le ramener sur Apogee. Encore une chose, lorsque vous l'avez à votre bord, il ne faut pas prendre de nourriture (spécialement les crate of castrobars) car il mange tout!!

Apex : un dépôt où vous pouvez échanger une pyramide contre un morceau de minerai (lump of mineral rock).

Esprit : un dépôt; si vous avez le siège du pilote de l'icarus (Icarus pilot couch) on vous donne une caisse de fuel (case of nuclear fuel).

Questa : un dépôt; apportez une baleine mécanique (Egron mechanical whale) et on vous donne un diamant (flat diamond).

Westmere : un dépôt où l'on vous échange un astéroide contre un petit missile (egron mini rocket).

Synapse : un dépôt; ici on vous offre un lot de nodules (clust of nodules) en échange d'un canard egron (egron duck).

Wackfunck : un dépôt; c'est une sorte de garage, des réparations vous sont proposées en échange de nourriture.

ALDOS : cinquième planète.

Présence de 'lump of mineral rock' à la surface, pas de dépot souterrain. Une lune:

Q-Beta : présence de 'case of nuclear fuel' à la surface, et pas de dépot souterrain.

Sur de nombreuses planètes on trouve aussi des 'egron mini rockets'. Les baleines mécaniques et les canards se trouvent dans l'espace entre **APOGEE** et **CASTRON**.

Pour avoir certains objets plus rapidement vous pouvez aussi détruire les vaisseaux pirates, ainsi vous n'avez plus qu'à récupérer leur cargaison flottant dans l'espace.

ARMES: (Menu au choix...)

Le laser.

Les missiles (horming missiles): dans quasiment tous les dépôts.

Les petites bombes (bouncing bombs): seulement sur **CASTRON**.

La bombe à neutron (neutron bomb): on vous la fabrique au dépôt d'**APOGEE**.

Avec la bombe à neutrons, vous devez détruire les bases egron (egron projector) construites sur les lunes de **MILLWAY**, avec les bouncing bombs. Ainsi que les egron sentinels, qui se trouvent autour de la station spatiale en construction. Il y en a huit et il faut les détruire avec les missiles.

Une fois cela détruit vous pouvez allez lancer la bombe à neutron sur la station spatiale.

Au fait , la station se trouve à coté de **Q-BETA**, Elle est protégée par un halo jaune laissant croire à une planète.

Approchez vous en doucement et la station vous apparaîtra. Happy ending...

GILLES . V

Les anciens numéros de ***A-News*** sont disponibles en écrivant au journal, ou dans certaines magasins. Voir liste d'adresses en derniere page.

OFF SHORE WARRIOR

Nous voici en l'an 2049. Alors que le 21ème siècle bat son plein, nous sommes transportés sur le lac Michigan. Cette époque, bien que paraissant excitante n'est en fait que le point culminant de notre civilisation sur le plan barbarie. En effet, des jeux de la

plus haute violence sont organisés pour le plaisir de quelques spectateurs avides de spectacles tragiques. **OFF SHORE WARRIOR**, nouvelle réalisation de TITUS, nous permet de prendre part au carnage. Vous vous mettez dans la peau d'un pilote de speed board. Vous avez décidé de prendre part à la course. Et, vous vous élancez, insouciant à la barre de votre rugissante machine. Ce jeu vous conduit sur une tra-

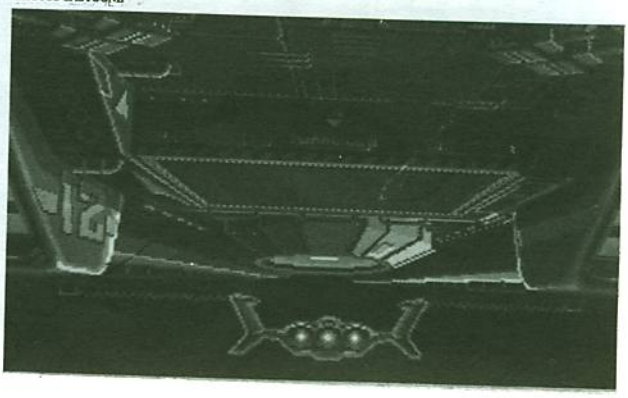
jectoire balisée sur le lac. Vous devez non seulement suivre les balises, mais aussi vous battre avec les autres concurrents. Le graphisme n'est pas mal, l'animation rapide mais le bateau a quelques caprices de temps en temps, c'est à dire que vous avez du mal à le diriger. Le son n'est autre qu'un grossier ronflement de moteur bien gonflé. Bref, ce jeu n'est pas fantastique. Il est lassant et ne constitue pas une révolution dans le domaine fou des courses quelles qu'elles soient. A voir tout de même.

ARNAUD . D

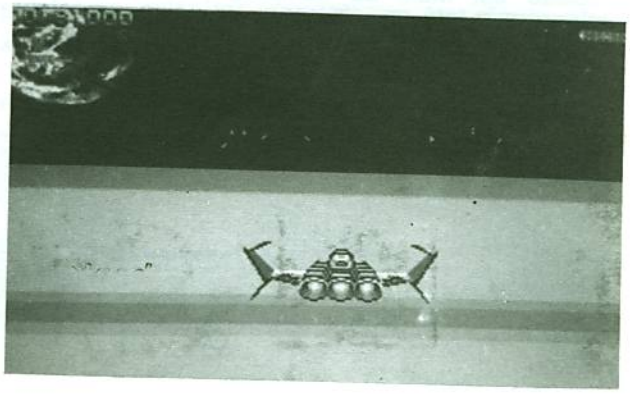
GALACTIC CONQUEROR

Avec **GALACTIC CONQUEROR, TITUS** s'est vraiment surpassé. Le scrolling est génial, mais un peut lassant . Cette fois, vous êtes toujours le meilleur. Vous êtes dans le vaisseau mère de l'alliance quand une alerte vous informe d'une attaque. De ce pas vous courez à votre vaisseau et partez pour la grande bataille intersidérale.Vous pouvez faire des 360°, c'est génial! L'animation a été soignée. Après avoir repoussé la première escadrille vous consultez une carte spatiale genre captaine Blood, sur

PHOTOS CASTOONE



laquelle vous voyez l'évolution de la conquête de la galaxie par vos ennemis. Des points rouges apparaissent, montrant que des planètes ont été envahies. Il faut les libérer pour finir le jeu. J'espère

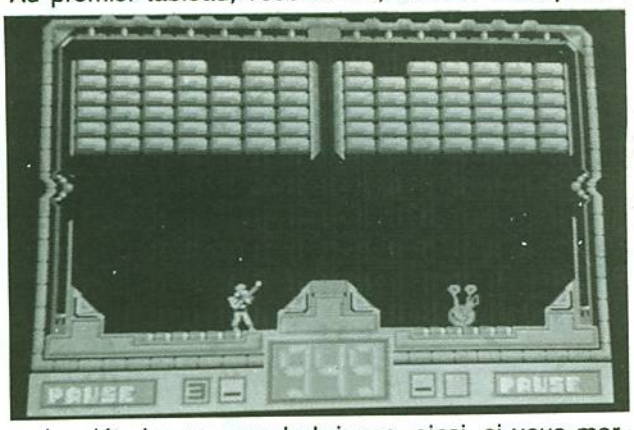


que vous êtes motivé car le jeu est long à finir (sauf si vous perdez). Les graphismes sont bon, le son est moyen, l'animation fluide. C'est un bon soft que je vous conseillerai même si l'on s'en lasse assez rapidement.

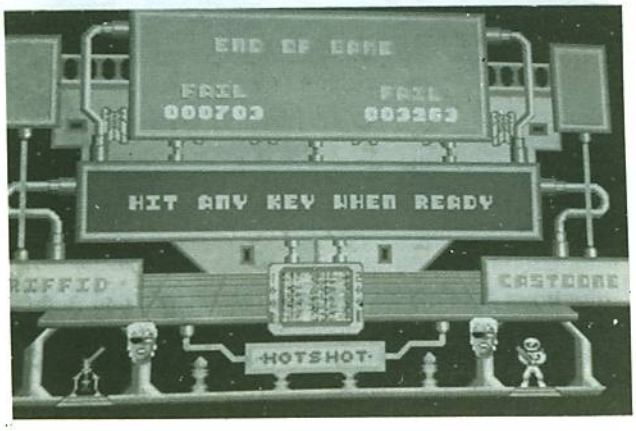
ARNAUD . D

HOTSHOT

La caractéristique principale de ce soft est son originalité. Votre but est de sortir victorieux d'une série d'épreuves assez spéciales. Vous pouvez affronter votre copain ou votre Amiga.Chaque personnage dispose d'un canon qui aspire la balle lorsqu'elle passe près de lui, mais il faut faire attention à ne pas la rater et ainsi la ramasser en pleine figure.
Au premier tableau, vous devez, vous et votre parte-



naire détruire un mur de briques, ainsi, si vous marquez assez de points vous accèderez au second niveau. La variété des épreuves est intéressante, mais celles- ci ne sont pas assez nombreuses et l'on arrive facilement au bout du jeu.
Il faut signaler .que l'animation de la balle est formidable. Cela se confirme surtout lorsque le tableau est muni de bumpers (comme dans un flipper). La balle rebondit à une vitesse ahurissante et ceci sans aucun clignotement du sprite. Chapeau aux programmeurs.
Pour conclure, sachez que **Hotshot** est un mélange



de casse-brique et de flipper à la sauce science-fiction. Je me suis bien amusé avec ce programme mais pas assez longtemps. J'aurais apprécié quelques tableaux de plus. Assez bien dans l'ensemble, mais peut mieux faire...

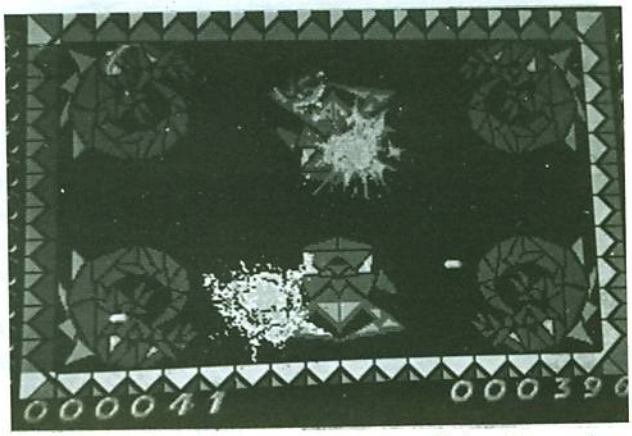
THIERRY . A

ALBEDO

Govrey Osman Dick, dernier survivant de l'explosion nucléaire à la fin du vingt-deuxième siècle . Quel homme! Quelle bête! C'est un vrai, un dur, un costaud de la galaxie. Il a bâti ALBEDO 00, vaisseau spatial en orbite autour de jupiter, mais là il y a un hic! Dick détient le secret ultime. Mais l'homme pour obtenir ce secret, devra passer les dix épreuves d' Albedo. Néanmoins ne te réjouis pas trop vite tu n'es équipé que de ton bouclier et que de ta stratégie de combat. Tu as appris que ce secret donne les

PHOTOS CASTOONE

coordonnées de l' épave du vaisseau extra-terrestre K-RAS-K qui permettrait à l' humanité d'aller dans l'espace visiter les étoiles. Aujourd'hui, comme tous les ans, vous êtes l'élu pour aller déjouer les pièges



de Dick et ce n'est pas une mince affaire. Et en plus, petit veinard, les sons sont potables et le graphisme futuriste vous met dans l'arnbiance.
En un mot Albedo est un soft qui sort de la banalité et ses pointes de réalisme sont tout à fait démentes. Au moins **MYRIAD** ne vous entube pas (excusez moi de l'expression) - 199 francs, ce n'est pas la mer à boire.

DUNGEON BROTHER

Les Aventures de TINTIN et MILOU : *TINTIN SUR LA LUNE*

Super!! J'ai une bonne nouvelle pour vous!! **TINTIN** va bientôt être adapté sur **AMIGA.**

L'HISTOIRE:" Allô ici Station de contrôle à fusée Lunaire.La fusée est maintenant à 3815 km de son point de départ. Elle vient d'atteindre la vitesse de libération soit 9 km 133 à la seconde. Tout semble normal. A vous de reprendre le contrôle du pilotage."

Nous sommes au centre de Recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, en 1953 et la première fusée lunaire vient de partir emportantTintin, Milou, le capitaine Haddock, le ProfesseurTournesol, l'ingénieur Wolf et ... en passagers clandestins les Dupondt. Pour les membres de l'Observatoire et le Professeur Walther, le grand voyage de Tintin et de ses compagnons commence. Quelles seront les péripéties du fabuleux voyage de la fusée? Quels dangers attendent Tintin et ses compagnons sur la lune?

TINTIN SUR LA LUNE est un logiciel d'arcade/action en 2 parties:

- la première partie est un jeu d'arcade/simulation en 3-D dans lequel le joueur dirige la fusée qui s'éloigne de la terre, la pilote à travers les multiples obstacles qui se dressent sur sa route, puis s'approche de la lune pour alunir. Heureusement, le Professeur Tournesol a prévu un rayon destructeur pour éliminer les obstacles de la route...
- la seconde partie est arcade-aventure: le joueur dirige Tintin qui voyage en état d'apesanteur à travers les différentes pièces de la fusée pour retrouver ses compagnons.

Une fois la fusée sur la Lune, il faut retrouver ses compagnons qui ont disparu pendant sa perte de conscience et empêcher de nuire le traître qui s'est clandestinement introduit dans l'appareil. Il devra aussi tout en cherchant ses amis, désamorcer les bombes posées dans les dizaines de salles de la fusée tandis qu'il se déplacera, selon les moments, en état d'apesanteur ou en pesanteur normale.Mais ne vendons pas la peau de l'Ours avant de l'avoir tué. Attendons la **version AMIGA** qui sera vendue aux environs de **250F.**

Arnaud D

En Route.....

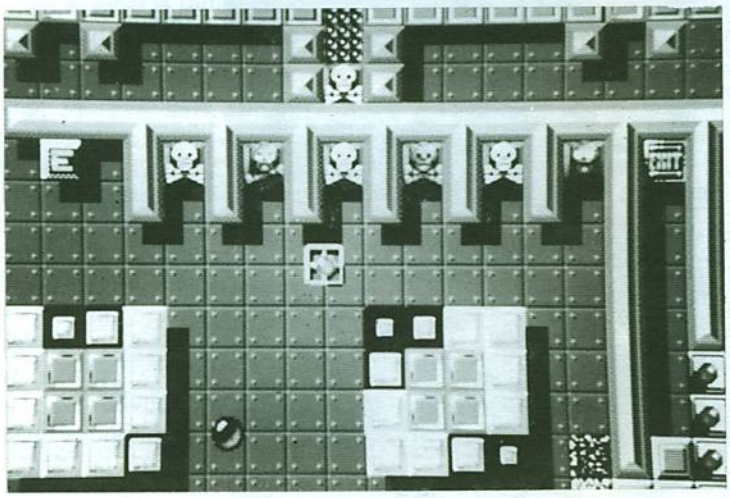
Lombard Rally de Mandarin

Crazy cars II de Titus

TITAN - JEUX DE L'ANNEE?

Pas de repos pour Titus. Voici ce qu'ils nous préparent: le premier des softs à sortir sera TITAN. D'après la preview que j'ai pu voir, je le qualifirai de jeu de l'année! C'est super hyper extra méga géant (et encore, je pèse mes mots).

Vous prenez un peu d'Arkanoid, une cuillère à soupe de Boulder Dash, vous rajoutez un scrolling multidirectionnel, des tableaux (il y en aura 80) pouvant atteindre la taille de 8 fois l'écran, une bonne dose de stratégie et de reflexion, des animations et des bruitages dans tous les sens, et vous aurez devant vos petits yeux



éblouis un des musts de l'arcade pur. Vous devez détruire des briques (dissiminées un peu partout) tout en évitant différents pièges. Certains sont mortels pour vous, d'autres pour la balle. On vous en dira plus la prochaine fois car c'est prévu pour début décembre.

La deuxième arrivée est Crazy Cars II. Plus d'un an le sépare de son prédécesseur, et pour une suite c'est une sacré poursuite!! Vous pilotez la plus féroce des Ferrari, la F40, à travers quatre états Américains. Vous avez une mission, celle d'atteindre une ville de l'état. Dans votre voiture se trouve un radar contre la police et les barrages, et qui vous renseigne sur le numéro de la route ou vous êtes, et les intersections. Vous disposez aussi d'une carte routière (qui refléte la vérité, comme dans FSII) qui vous servira pour vous diriger. L'animation est fluide, les décors changent suivant la région ou vous êtes (les bosses et les creux sont supers), vous pouvez vraiment choisir les différentes routes pour remplir votre mission, et le son est fantastique.

Etant donné la qualité de ces deux jeux (qui ne sont encore que des préviews), je propose une minute de silence pour les autres éditeurs. J'éspère que TITUS continuera à nous servir des softs de cette valeur car on en a bien besoin, et en plus ils sont sympas (pour le cheque Hervé, tu as mon adresse...).

Thierry Robin

tuyaux pour *IMPOSSIBLE MISSION II*

Dans chaque tour vous trouvez un coffre fort que vous devrez ouvrir avec un bombe pour ensuite y récupérerun enregistrement musical qui se mettra sur votre magnéto.

Chaque morceau de musique fait 25 unités de long, il y a 8 tours, donc 8 enregistrements dont 2 en double. De plus votre magnéto n'accepte que 6 morceaux. Il faut donc supprimer les doubles. Pour cela, lorsque vous aurez récupéré un morceau en double, rembobinez la cassette de 25 unités pour vous repositionner au début du double puis reprenez le jeu. Lorsque vous trouverez un nouveau morceau, celui ci viendra se mettre à la place de votre double. Vous aurez à recommencer cette action un deuxième fois pour l'autre double. (Chaques morceaux trouvés dans les coffres se positionne là où est votre compteur de magnéto).

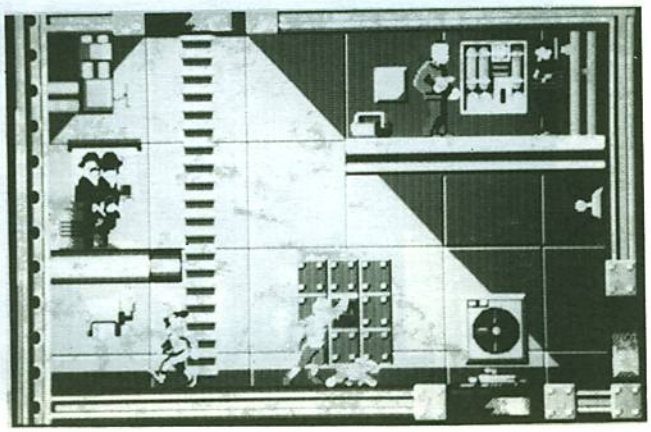
Lorsque vous aurez sur votre magnéto les 6 morceaux différents, allez dans un passage entre deux tours, et entrez par une porte marquée d'une tête de mort, c'est presque gagné.

Un rappel enfin Alt_S permet de sauvegarder la partie.

Merci pour les tuyaux à Keke le kaki, et ayons une pensée émue pour tous nos lecteurs glandant sous les drapeaux (bonjour à Orléan, Chateauroux, Mérignac, ...)

CK

Bientôt : La Quête de l'oiseau du Temps



Bientôt : Tintin

LE PAVE DES ULTRA-NEWS

de FABRICE BOUCHER

Après notre important test de jeux du mois dernier nous avons épuisé une grande partie de nos ressources au niveau soft pour décembre. Rassurez-vous, ceci est exceptionnel et nous reprendrons nos tests fous dès janvier. Mais ne pleurez pas car il y a quand même et surtout des infos à faire sauter la baraque !!!

Mea Culpa

Je tiens à m'excuser ici d'erreurs involontaires de ma part dans mon article précédent qui ne vous auront, je l'espère, pas empêché de dormir (au moment où j'écris il est 4 heures du matin). ***OUT RUN*** est sorti et tient sur 1 seul disk malgré ce que m'avait dit le quartier général de *US-GOLD* en Angleterre dans sa dernière lettre accompagnée d'une démo splendide, elle !!! Enfin, Quad de Microids portera en fait le nom d'***Iron Tracker.***

Tests...

Après ***Ironlord***, *Ubi Soft* nous annonce de bien belles productions. ***Puffy's Saga*** arrive courant décembre. Vous êtes "aux commandes" d'un homme et d'une femme perdus dans un immense labyrinthe. Vous allez affronter des dragons féroces et très bien animés... Ce jeu d'arcade est très bien réalisé et les scrolls d'écran sont pas mals. ***Bat*** suit de près et est une aventure au XXIIème siècle. Le scénario est bien mené et là encore le château d'UBI a été une bonne source d'inspiration pour les programmeurs. ***Dracula*** (j'aime ce nom) est comme le nom l'indique une aventure de vampires. Les graphismes sont beaux et le rouge reste la couleur dominante... Les bruitages et la musique sont quant à eux très bien composés. ***Skateball*** est une simulation sportive de hockey et de football américain le tout se déroulant sur la glace. Vous avez en fait plusieurs épreuves complètement folles. Le jeu est génial et à acheter absolument !!! Enfin, ***Final Command*** et ***Fer & Flamme*** arrivent. F & F est un jeu d'aventure déjà célèbre sur Amstrad CPC. Vous vous dirigez à l'aide de la souris et communiquez par l'intermédiaire du clavier. Le registre syntaxique important de ce jeu en fait tout son intérêt. La version française de l'***Arche du capitaine Blood*** est maintenant disponible. Il n'y a pas de grandes différences avec la version ST si ce n'est au niveau des bruitages et voies digitalisées qui sont très fréquents. Ce jeu marque la fin des développements primaires de jeux sur Amiga de la part d'*ERE informatique*. Alors que promet *Exxos*? Et bien tout d'abord: ***Teenager Queen***. Il s'agit d'un strip poker d'une conception toute nouvelle. Le jeu est destiné aux ados dont je fais partie et présente des dessins (ça change des digits) d'une haute qualité. Il est bon de noter la bonne musique qui rythme le jeu et le fait que, tout comme ***Billiard Simulator***, ce jeu est développé d'abord sur Amiga. Sa sortie prévue pour le 15 du mois précèdera de peu celle de ***Purple Saturn Day*** qui sera un jeu d'arcade pure race. En fait il s'agit de quatre épreuves : le ring pursuit, qui est une fantastique course dans les anneaux de Saturne, le brain bowler, où on peut voir une boule d'énergie rebondir sur le mur cerveau, le time jump, qui vous propulsera dans le temps grâce à sa catapulte géante et enfin le tronic-soaper, qui est une chasse à l'énergie en voiture tronique qui tourne à quatre vingt dix degrés. L'animation très fluide fait de ce jeu une bête à tuer. La version américaine du merveilleux billard sortira début 89. Ça promet ! mais de toute façon Laurent (*Tropic* pour les intimes) vous en fera un test détaillé dès qu'il sera terminé. Toujours pour 89, ***Macadam Bumper*** arrive sur Amiga. Notre version n'aura rien à voir avec celle des autres machines. Quand on voit ce qui avait été fait sur un PC on peut s'attendre à du fantastique mais j'ai peine à croire que ça va arriver aux chevilles magnétiques du beau ***Méga Pinball*** (voir no 7). Passons maintenant au tour de *Infogrames*. L'adaptation de ***Tintin sur la Lune*** arrive avec des graphismes splendides. Le son n'est pas mauvais d'ailleurs... Vous suivrez les péripéties interplanétaires de ce personnage si célèbre. L'adaptation des autres BDs suivra plus tard. Ensuite, c'est le tour de ***Wanted*** prévu pour début janvier. Vous jouez le rôle d'un chasseur de prime devant capturer les quatre plus grands bandits de tout l'ouest. Les graphismes sont passables et l'animation très correcte. Cette petite balade dans les villes fantômes vous réservera j'en suis sûr quelques bonnes heures de plaisir devant votre micro. Place maintenant à ***Stuntman***. Vous êtes aux commandes d'une Porsche amphibie équipée d'un canon laser super puissant. Ce cascadeur vous fera bondir de votre siège pour heurter votre moniteur de plein fouet et... Enfin, ce jeu est super animé et les passages dans l'eau sont d'une super originalité. ***La quête de l'oiseau du temps*** arrive lui pour mars/avril. Ce jeu de rôle tiré de l'oeuvre de Loisel va sûrement être un grand succès. Des graphismes comme ceux là sont encore trop rares et l'animation des scènes souvant brumeuses ou nocturnes sont très présentes. Le jeu est rythmé par une petite musique bien agréable rompue par les bruitages. Infogrames s'étend maintenant à la vidéo et profite de noël pour sortir la bible en dessin animé. Même si je préfère un bon film d'action il est bon de noter la qualité de ce produit issu d'une association avec Hanna-Barbera. Retournons à nos joysticks avec *Océan France*. Cette nouvelle équipe composée pour l'instant de 7 salariés termine ***Opération Wolf***. Pas la peine de parler de ce super hit sur lequel j'ai déjà trop dit, mais intéressons nous plutôt à ***Weck le Mans***. Ce jeu pourrait en fait très bien s'appeler *Out Run Méga Plus*. En effet, c'est exactemant le même style mais avec une animation, des bruitages, des dessins et des voitures nettement mieux. Il s'agit d'une simulation à acheter absolument pour compléter sa collection de tubes. Enfin, *Océan* a sorti ***Dragon Ninja***. C'est le jeu de bar ni plus ni moins. L'animation est deux fois plus rapide que sur ST. C'est le genre de jeu qu'il faut avoir où alors se suicider. *Tomahawk* a sorti ***Emmanuelle***. Ce jeu X est assez décevant même si le scénario était bien brodé. En fait ce sont les détails du graphisme qui font défaut. Mais il faut être indulgent car c'est le premier jeu de cette société qui se veut Amiga à fond. ***Mickey Mouse***, de *Gremlin*, arrive sur vos écrans bientôt tout colorés. L'animation et les bruitages sont très bien réalisés dans ce jeu où vous arriverez à l'ultime étage du château des ogres pour affronter le roi. *Elite* annonce ***James Bond 007***. La preview que j'ai eue a été très convaincante et les animations sont nombreuses: c'est le genre de jeu où on s'éclate pendant des heures. *Melbourne House* revient après un long moment d'absence. Mais on pardonne à la société anglaise, fidèle à l'Amiga, quand on voit ***Double Dragon***. L'animation est la meilleure que j'aie vue pour l'instant et graphismes et sons sont sublimes. *Myriad* connue avec son fameux ***Albedo*** nous prévoit un simulateur très performant d'une originalité exceptionnelle. Le soft devrait faire appel à des routines empruntées à l'intelligence artificielle qui rendront ce jeu encore plus réaliste : affaire à suivre...

Le boum Amiga en France ?

Le berceau de notre merveilleuse machine (il n'y a pas de mot trop fort pour en parler) n'est pas l'Allemagne comme certains pourraient le penser mais les USA. Là bas, notre machine se retrouve partout: dans les téléfilms, les écoles, les usines, les documentaires et même dans les publicités. Il en est de même pour le Canada qui se rapproche encore plus des USA. J'en profite d'ailleurs pour saluer tous nos lecteurs d'outre atlantique. Dans ce pays dont on parle peu, Commodore est très implanté et l'Amiga est maintenant la référence informatique de l'enseignement canadien. Dans ces foyers de développement pour Commodore, l'*Atari* n'apparait pas comme un concurent féroce. Commodore s'attaque en fait à *l'IBM PS/2* et aux nouveaux *Macs* et fait un gros effort au niveau de la publicité. Ainsi, il est très fréquent de voir des spots à la télé. L'Amiga ne s'est fort heureusement pas limité à ces frontières et on le retrouve en Europe, en Australie et même au Maroc.

En Angleterre, la baisse des prix a entrainé l'augmentation rapide du parc Amiga. Les développeurs sont nombreux et des logiciels comme ***Bionic***

frontières et on le retrouve en Europe, en Australie et même au Maroc.

En Angleterre, la baisse des prix a entrainé l'augmentation rapide du parc Amiga. Les développeurs sont nombreux et des logiciels comme ***Bionic Commando*** ou ***1943*** sont des merveilles. En Hollande, Danmark, Italie, Autriche et Belgique les Amigamen sont en grand nombre. Par contre il n'y a quasiment aucun développeur de jeux ou d'utilitaires. En Suisse, l'Amiga suit une bonne progression et Linel nous promet beaucoup de choses fort intéressantes. Enfin, l'Allemagne apparait comme la mère patrie de notre machine. Le parc est impressionnant et tous les C-64istes ne pensent qu'à courir chez leur revendeur. Les développeurs sont assez nombreux et la presse allemande est bien garnie (à quand *A-News* en allemand?). En France, les revendeurs restent assez méfiants sur l'avenir de l'Amiga mais comme le disait une personne haut placée de chez ERE: "l'Amiga est devenu la machine de référence". Le parc n'en est pas moins de 30000, mais ce chiffre devrait sérieusement augmenter avec les fêtes de fin d'année. Les développeurs sont de plus en plus nombreux et la France est maintenant un des premiers producteurs et exportateurs de ludiciels. Question hard, ça boude un peu même si *Tecsoft* fait de grands efforts. Mais la grande nouvelle pour 1989 devrait être la construction d'une usine Commodore dans l'ouest de la France. Cette implantation devrait amener l'Amiga à être rapidement the number one!! Cette décision qu'il faut prendre encore au conditionnel a été prise par Commodore International pour alléger la trop forte implantation de Commodore en Allemagne et permettre un plus fort développement de notre machine.

Suite et fin (No !!!)

Cet article arrive à sa fin. Nous avons repoussé l'interview des directeurs américains promis le mois dernier pour janvier. En effet, nous parlerons des projets pour 1989 de 25 sociétés (150 softs inédits testés pour vous). Nous aimerions savoir si cette rubrique vous plaît et si vous en voulez encore plus!!! Alors, n'hésitez pas à envoyer vos suggestions et questions à la rédaction. Nous avons maintenant une bal *A-News* sur un nouveau serveur minitel. Tapez **36 15 + RTEL** et laissez-nous vos messages.

© FABRICE BOUCHER IN 1988

MISS K ET PIONEER PLAGUE

Revenant de son plapitant périple africain miss K pris le plan qui venait de la Guinée. En suivant les indications, elle se retrouvait deux heures plus tard, dans une petite boutique du vieux Londres. Comme prévu on lui remis ***LANCELOT*** de Level9. Elle ouvrit la boîte. Celle ci contenait un joli mode d'emploi narrant les aventures de la table ronde, une carte des lieux en simili parchemin, et oh stupeur une disquette. Tout était alors presque dit : ce jeu d'aventure dans la lignée de the Pawn possédait un scénar en béton. La vendeuse entra. Miss K osa : les graphismes ont été fait par votre petit frère sur atari?

- Exact miss, sûr qu'ils sont décevant par rapport aux précédentes productions de Level9. D'ailleurs même mon frère aurait fait mieux !

- J'aurais vachement aimé voir votre frangin, poursuivit miss K tout en chargeant le deuxième soft ***PIONEER PLAGUE***. Etait-ce le programme tant attendu sur Amiga ? Celui ci possédait des graphismes HAM en 4096 couleurs, scrolling multidirectionnel et tout ce genre de choses. God damned, s'écria-t-elle une fois le soft chargé, c'est un coup de gueux ou je ne m'y connait plus ! Là où d'autres auraient mis 32 couleurs le gang de Mandarin Sofware nous en balance 4096; imaginez le résultat : le panneau de contrôle du vaisseau semble avoir été conçu avec *Ripolin Construction Paint Destruction Kit II.1* (gamma version). Beark ! ne put-elle s'empécher de dire. Le but de sa mission était une nouvelle fois de désinfecter l'univers des infames monstres verdâtres colonisateurs. Vous pourrez alors vous promener à travers la galaxie en passant par des 'espaces sub-euclidien'. Il vous faudra abattre un 'réservoir de gravité' dans un paysage pseudo-scrollant (en fait quelques images s'affichant à tour de rôle). Miss K ragea "Et la vendeuse qui m'avait promis de l'action. Elle m'a menti, la sotte!" Peut-être restait-il une lueur d'espoir; dans la phase d'Action Principale vous devez détruire les silos, bases des fusées enemies.Pour cela vous pouvez vous faire aider par deux vaisseaux DRONES qui vous escorterons et que vous aurez préalablement 'programmés'. La programmation consistant uniquement au choix des trajectoires des drones à vos côtés! La mission de miss K tout comme l'intèret de ce jeu s'avéraient aussi passionnant que les programmes télé d'un vendredi soir.

Soudain une ombre vint illuminer cet atmosphère brillament terne. Miss K se tourna vers la vendeuse ; "rangez votre lampe, il faut que je guette". La porte s'ouvrit. "C'est mon frère, s'écria la vendeuse, c'est lui qui vous à trouvé ces deux programmes".

Et vous en êtes fier jeune homme ? Croyez vous que l'on veuille m'acheter Pioneer Plague? C'est nul!

Ne le blamez pas, Miss K. Son but était de vous épater, mais ces derniers temps il courait tant de buts qu'il en perdait sa belle mine.

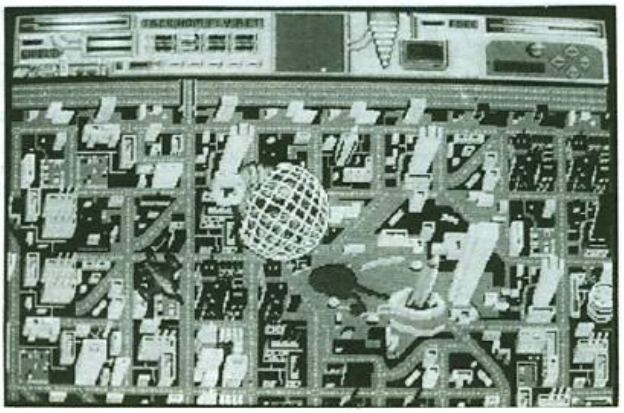
Soit pour cette fois. Mais la prochaine je veux du soft qui vaille le déplacement, ok ?

Ok miss. D'autant plus que j'ai récupéré ***HYBRIS***, un choutezemheupe du style Xenon qui déménage un maximum miss. Musique d'enfer, animation extra rapide, graphismes hyper clean, la classe miss. Quand reviendrez-vous ?

Ai-je le choix de la date?

Oui, vous serez ici toujours la bienvenue Miss K!

Chorizo Kid.



Pioneer Plague

courrier courrier courrier courrier

A-News,
On entend beaucoup parler en ce moment du bootblock ou se logent souvent les virus. Lorsque l'on veut le visualiser avec des éditeurs appropriés en hexa ou en ASCII le résultat est souvent synonyme de javanais. Est-il possible de le désassembler en langage machine? Si oui, que donne le désassemblage de la routine?
Serge Lempereur, 62 Vimy
Ed: Vous trouverez dans ce numéro (page 15) un article par Cédric Beust à ce sujet.

A l'équipe d'A-News,
Mon Amiga 500 est tombé en panne. Etant sous garantie il a été envoyé par NASA Mulhouse chez Commodore à Trappes, depuis le 28 Août! (*Ed: lettre datée 2 novembre*). Je trouve le temps long et commence à craquer! D'après vous, le SAV de Commodore est-il en cause; existent-ils des problèmes en pieces ou composants; suis-je en droit de demander carrément un échange standard? L'Amiga 500 est une machine superbe (mais j'aimerais bien que le SAV de Commodore suive..)
William Buchmann, 68 Lutterbach

Cher A-News,
Votre revue est bien conçue mais assez compliquée pour un pauvre amateur comme moi qui veut se lancer dans le domaine de l'Amiga. En effet je voudrais remercier Mr Alain Piednoel pour son article dans Amiga-news N°6 (A CEUX QUI N'ONT PAS ENCORE ACHETE UN AMIGA). Comme il dit si bien beaucoup de personnes sont encore au stade du cruel dilemne du choix de son micro de rêve, et j'en fais partie. Néanmoins un point crucial n'a été développé dans aucune revue d'où hélas, encore mon hésitation à acquérir un Amiga 500, c'est la FIABILITE de l'appareil? J'ai entendu dire qu'en moyenne une Amiga sur deux tombe en panne au bout de 15j à un mois d'utilisation (panne d'alimentation, etc), alors je pose la question ainsi: qu'en est-il aujourd'hui de cette fiabilité? Y a t-il moins de retour dans SAV? Je pense que beaucoup de personnes sont dans le même cas que moi et hésitent encore à acquérir cette superbe machine juste par manque d'information à ce sujet..
M.Bencheriet, 38 Eybens/Poisat
Ed: Pour le SAV, Giorgio Cupertino fait actuellement une enquête. En attendant, nous avons posé vos questions à une personne d'une certaine expérience en la matière. Voici ses réponses : il y a effectivement eu une série d'Amiga 500 sur laquellesle circuit Fat Agnus "sautait" regulièrement. Mais avec de petites modifications ce problème est maintenant résolu. En plus, il y a eu une serie dans laquelle les lecteurs de disquettes fonctionnaient mal, mais depuis, Commodore a changé le modèle de lecteur. Aujourd'hui, selon cette personne, on peut s'attendre a un taux de panne d'entre 5 et 8%, ce qui n'est pas en dehors des moyens pour du materiel informatique. En ce qui concerne l'A2000, il y a eu une mauvaise séries d'alimentation au début, et la première carte XT était sévèrement bugguée. Mais la nouvelle carte XT est au point (bien que les utilitaires qui devraient l'accompagner ne sont pas tous disponibles), et les problèmes de fiabilité sont réglés. Sur quinze 2000, ecette personne a vu une seul panne. Mais n'anticipons pas les résultats de l'enquête de Giorgio, qui traitera le sujet en profondeur.

Salut
Est-ce que l'imprimante MPS1000 est compatible avec l'Amiga. Est-elle graphique? (*Ed: oui, il y a un driver pour cette imprimante sur votre disquette Workbench. Pour utiliser ce driver (logiciel qui fait le lien entre votre ordinateur et une imprimante) il suffit de selectionner "MPS1000" dans la fenêtre de configuration d'imprimante du programme "Preferences".*)
Pourriez-vous faire passer une annonce dans laquelle vous demandriez des résultats sur le montage des lecteurs 54' à vos lecteurs, comme ça nous pourrions être fixé sur les risques à prendre?
Joseph Foret, 36 Chateauroux
Ed: Laurent se sert du sien tous les jours. Ca marche impeccablement.

A-News
Il me semble que les langages structurés comme le C demande un travail préparatoire importante en ce qui concerne l'algorithme des programmes, la transcription des algorithmes (bien rédigés) en un quiconque langage n'étant par la suite que histoire de vocabulaire. Cette nécessité m'est apparu clairement lorsque j'ai eu accés au langage Pascal au cours de mes études. Al'époque je bidouillais des programmes ridicules en mélangeant dans un cocktail très indigeste le basic et l'assembleur pour des sous-routines plus rapides (ceci sur un C128). La découverte du Pascal m'a forcé à reapprendre à programmer, j'ai enfin pu réaliser des programmes suffisament étoffés (je travaille quasi-uniquement sur les images de synthèses sur les IBM PS/2 de mon école et évidemment sur A500). Aussi, je souhaiterai que les rudiments de l'algorithmique trouve une place dans votre revue, peut-être avec un parallèle entre le C et cette discipline qui pourrait être profitable à beaucoup de vos lecteurs.
Thierry Consejo, 64 Hasparren

A-News,
Avez-vous essayeé de faire marcher *Interceptor* sur disque dur? La tentation devrait être fort vu la longeur du chargement du programme à partir de la diskette (3 minutes).
En bref, on copie sur le disque dur le programme principal "F-18 Interceptor" avec son icône, le fichier "config", les répertoires Text et Pix avec leur contenu, le reste est déjà dans les répertoires C, L etc de votre disque dur, du moins je l'espere.
Vous lancez, le disque dur travaille, puis, au moment où devrait commencer la musique et où l'écran s'éteint pour faire place à la jolie image de titre du programme, il y a un bref appel à la disquette (qui n'est pas là, sinon à quoi bon toute la manip), et puis plus rien. Bon sang, mais c'est bien sûr, vite le CLI et une commande **assign "F-18 Interceptor " dho:**
Bernique! Keskisspasse (pour imiter le style inimitable de qui vous savez sur DEEP) ??
Simplement que dans le corps du programme, au moment où celui-ci voudrait accéder à un des fichiers des répertoires text et pix, le programmeur a spécifié le path **df0:text/nomdufichier.** Nom d'un chien plutôt car il eût été infiniment plus futé de spécifier **:text/nomdufichier** car le programme aurait trouvé sans peine ses fichiers sur le volume courant, dans le cas présent dh0:.
Bon, alors il suffirait de faire **assign df0: dh0:** ? Non, ça, c'est juste pour rigoler un peu. Le seul remède est de changer dans le programme tous les df0: en dh0:, ce qui se fait facilement avec un utilitaire du genre DiskX, NewZap ou autre.
Bien, maintenant Interceptor marche sur mon disque dur, et qu'est-ce que j'ai gagné?
En temps: si je boote Interceptor à partir de la disquette, il est disponible après 3 minutes. Si je veux faire autre chose, je reboote avec une autre disquette, temps moyen de reboot: 45 secondes. Comparativement, lorsque je clique l'icône d'Interceptor sur le disque dur, le programme est disponible en 60 secondes. Si je veux faire autre chose ensuite, je dois rebooter car il n'y a pas de fonction "quitter" sur Interceptor. Temps de reboot: une minute et demie car ma startup-sequence fait beaucoup de choses. Total: deux minutes et demie contre trois minutes 45. Ce n'est pas sensationnel.
Le gain est ailleurs: plus de manipulation de disquettes, et le plaisir d'avoir résolu un (petit) problème technique.
L'enseignement: le génie du concepteur d'un programme n'est pas toujours accompagné d'une élégance correspondante au niveau de la programmation, (spécification des paths df0: etc déjà mentionnée), et par ailleurq il y a des programmes bien plus lourds, comme Sculpt-Animate3D, qui "sortent" en laissant la machine parfaitement propre et ne vous imposent pas un reboot inutile. Ce n'est pas non plus une question de place sur la disquette, il reste 195 blocs de libres.
Entre parenthèses, ceci n'est pas une critique du produit "Interceptor", et si vous ne l'avez pas dans votre collection, vous passez à côté de quelque chose, surtout au prix auquel il est vendu (publicité absolument gratuite!!!).
Pierre Ardichvili

EMPLOI

Loriciels cherche Chef de Produit et 1 assistant parlant l'anglais courrament et connaissant MS-DOS, Macintosh et Amiga. Pour travailler pour la société Broderbund en France. Contacter Mr. Barchant, tél 47-52-11-33.

UBI Soft, qui représente en France Electronic Arts, Cinemaware, SS1, Sublogic, Elite, Domark, est distribué par Epyx aux USA , par Electronic Arts en Angleterre, et par Rushware en Allemagne. Son expansion se traduit par une recherche accrue de programmeurs, et tout particulièrement sur Amiga. Connaissant bien l'assembleur ou le C, ces programmeurs devront savoir utiliser toutes les ressources spéciales de l'Amiga et avoir en plus un minimum de 3 à 6 mois d'expérience de pratique réelle. L'unite de production d'UBI SOFT se situant dans un château breton, c'est la que tous les programmeurs se retrouvent. Mais ils peuvent aussi travailler chez eux. UBI SOFT, 1 voie Félix Eboué, 94021 Creteil cedex. Tél 16-1-48-98-99-00. Demander Marie-Thérèse Cordon.

Société d'informatique recherche programmeurs ou analystes programmeurs ayant experience du developpement sur Amiga. Emploi permanent ou travaux à façon. Ecrire à Isabelle Marlier, 15 rue Jules Hetzel, 92190 Meudon.

MATERIEL

VENDS AMIGA 2000 sous garantie + disque dur 20 méga A2090 + moniteur + digitaliseur sonore + Deluxe Vidéo II + Deluxe Print, valeur achat 23000F, vendus 19000F. Tél 56-36-41-65, Olivier.

VENDS MEMOIRE STARBOARD 2, 1 méga, pour A1000, 5000F. Tél 37-42-38-83 après 18h (département 28).

VENDS AMIGA 2000 + moniteur couleur 1084 + 2ème drive interne - neuf. Prix 13500F. Vends aussi pour A2000 carte PC-XT + drive 5 - neuf, jamais servi. Prix 4500F. Le tout 18000F (4500F sous le neuf). Demander Jean Marc au 64-97-91-01 (Essonne).

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur + joystick + extension 512k + drive externe + docs + logiciels originaux + jeux. Le tout TBE 1 an. Prix à débattre. Jean Moirano, 7/9 rue des Cottages, 75018 Paris. Tél 42-57-97-05.

VENDS AMIGA 500 (cause achat 2000) avec interface PAL vidéo composite + logiciels jeux et dessin. Le tout 3500F. Tél Jean-François, 40-59-13-38 ou 42-70-05-89.

VENDS AMIGA 1000, 512K, lecteur de disquette 880k + moniteur Commodore 1081 (couleur et monochrome) + joystick + mousemat (tapis souris) + logiciels. Le tout parfait état et sera délivré dans les emballages d'origine. L'ensemble, neuf, m'a couté 13000F, je le cède 8500F (à débattre). Jean-Michel DELOR, 13 rue de Champagne, 57157 MARLY. Tél (8) 763-36-14.

A VENDRE EXTENSION 512ko pour AMIGA 500 prix 800F. Tél 84-29-23-70 après 21h

VENDS bas prix une quarantaine de logiciels Amiga. News et classiques, pour débutants ou jeunes Amigatés. Pascal EVRARD, 176 rue St Honoré, 80000 Amiens. Tél 22-89-69-85.

A VENDRE AMIGA 2000 excellent état + 300 logiciels dont utilitaires originaux, très bon état : 10000F. MORENO Jose, 152 Av Jean Jaurés, 93500 PANTIN. Tél 48-40-99-67 entre 18 et 20h. Vends aussi DIGITALISER SONS pour Amiga 1000, 400F.

VENDS DIGITALISEUR VIDEO N et B et couleurs pour Amiga 750F, et Amiga 1000 4500F sans le moniteur (suite à achat du 2000). Tél 61-74-30-18 (HR).

VENDS LECTEUR 5P1/4 Double face 1 méga 80 pistes pour Amiga 500. Prix 1400F. VENDS EXTENSION RAM 1 MEGA pour Amiga 500. Prix 950F + horloge interne. DELUMEAU J-P, 18 rue de la Liepvre, 67100 STRASBOURG. Tél 88-84-92-17 Après 18H

CONTACTS

STRASBOURG-COMMODORE, Association d'informatique, reprend ses activités et vous propose de devenir soit : membre donateur, 500F et plus; membre correspondent, 70F; qui vous permettra d'obtenir 3 disquettes du domaine public que nous aurons revues et sélectionnées pour vous. Ecrivez-nous à STRACOM, BP7, 67200 OBERHAUSBERGEN.

AMIGA 500 et 2000 cherchent correspondants pour échanges. Contacter Eric Boulin, 5 rue des Jardins, 68170 RIXHEIM. Tél 89-54-25-25.

CHERCHE PLAN pour construire un slot Zorro II à partir du connecteur d'extension de l'A500. Vends TANDY 102 avec modem intégré, 32k, câble téléphone, livres. 3000F à débattre (ordinateur portable). BARTON Philippe, 8 rue des Martels, 04100 MANOSQUE. Tél 92-72-53-47.

DP SWAPPING. Nous sommes un groupe sur Amstrad mais surtout AMIGA. Nous recherchons contacts pour échanges, etc. Contactez-nous à : DP SWAPPING, "Les Treilles", 49170 SAVENNIERES. TéL 41-72-83-09

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco
Belgique Media Lem,rue Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchatel

CLUBS *(rubrique gratuite)*

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

AVANTAGE POUR AMIGA!

Imaginez-vous, ne serait-ce qu'une minute, devant votre Amiga chérie.....sans bras! Vous riez! vous vous dites " mais qu'est ce qu'il raconte celui-là, il est malade!..... Essayez donc *Prowrite* ou *DeluxePaint* sans les mains, pour rire.... M'mouais, pas convaincant du tout n'est-ce pas? Et pourtant il existe des milliers d'enfants, d'adolescents ou d'adultes qui à la suite d'un probléme neurologique congénital ou d'un accident de la route se retrouvent paralysés ou avec des membres qui ne leur obéissent que péniblement au prix de contorsions épuisantes et souvent inéfficaces. D'autres qui en plus se trouvent privés de la parole et désespèrent chaque jour un peu plus de faire comprendre à leur aide soignante adorée qu'il ont envie d'autres choses que de manger, dormir, regarder *Dallas*, ou stagner dans les toilettes.....D'autres qui n'ayant pas la bonne ROM dans le slot cérébral ne pourront jamais suivre une scolarité dite "normale".

L'ordinateur, lorsqu'il est intelligemment maitrisé, devient alors une prothèse ou un outil extraordinaire au service des personnes handicapées. Il peut :

- soit suppléer une fonction perdue ou jamais acquise (communication, préhension, manipulation d'objet) ;
- soit aider à l'émergence et à la maturation de la relation d'objet et accompagner l'enfant handicapé,tel un maître d'école dans les differentes phases de son développement intellectuel.

Et là.....AMIGA prend l'AVANTAGE!.....En effet, en Août de cette année 2 ingénieurs et 1 ergothérapeute, respectivement Eric, Jean-Pierre et Philippe, fondent au sein de l'association "***Avantage***" une plateforme de recherche et de développement informatique et électronique en faveur des personnes handicapées.

Nos critéres présidant au choix de la machine etaient les suivants:

- performance graphique, sonore et d'animation
- facilité de configuration d'une palette d'interfaces spécifiques
- fiabilité aprés deux ans de présence sur le marché (ce qui n'a pas été le cas de certains.....)
- faible coût du produit nécessaire à une réelle implantation dans le quotidien (domicile,ecole,centre)
- traitement permettant réellement de concevoir un poste de travail pilotant plusieurs programmes.

La réponse technique à ce cahier des charges utilisateurs a donc été..... l'Amiga 500!

Commodore France, auprés de qui nous sommes développeurs, soutient ce projet et devrait prochainement, nous le souhaitons, définir une politique en faveur de l'éducation spécialisée - remerciements à Ben Phister et Nicolas Coste.

Aujourd'hui, deux autres ingénieurs et un designer sont venus rejoindre l'equipe et déjà la version 1.0 du logiciel de communication TELEGRAMME est en test. Imaginez la composition d'un texte simple dans un environnement multi-interfaces (défilement pas à pas automatique, actif 2 ou 4 inter + validation *(Ed: KeskuhCkuhça?)*, séquentiel ligne/colonne ou colonne/ligne, joystick digital ou résistif, photostyle, ecran tactile - celui là on l'attend toujours!). Ce texte étant ensuite éditable par imprimante, par Minitel, et par synthese vocale phonétique en français....

D'autres logiciels sont en cours d'étude ou de réalisation qui utiliseront des images et des sons digitalisés ainsi qu'une voix de synthése, ou encore la possibilité de piloter tous les softs grand public depuis notre interface spécifique. Autre particularité, la présence d'un ergothérapeute dans l'équipe qui assure l'interface avec les utilisateurs potentiels et les sites d'expérimentation.

Créer un environnement informatique pour handicapés est trés complexe. En effet il faut élaborer une démarche d'ensemble qui soit cohérente et qui porte autant sur l'environnement homme-machine (les interfaces) que sur la stratégie éducative et l'ergonomie des programmes qui doivent faire l'objet de cahiers des charges trés précis. De plus ces préversions doivent être testées sur le terrain par l'ensemble des utilisateurs (handicapés, ergothérapeutes, instituteurs, orthophonistes etc...) qui ne font pas de cadeau!!!

Actuellement sur Amiga tout, ou presque, reste à faire. Pourtant dans ce domaine, et à ce prix là, il y a fort à parier que, si les energies developpées ne sont pas contrariées, l'Amiga deviendra l'ordinateur le plus compétitif sur le marché de l'éducation spécialisée.

Ceux qui ont lu le courrier du *A-News* de Novembre auront remarque la lettre d'un confrére suisse de la FST montrant l'interêt pour notre machine.

Je vous assure en tous cas que tous ceux - directeur de centre de rééducation, rééducateur etc - qui ne juraient que par A..... ou I..... souffrent d'un doute visceral depuis qu'ils ont vu tourner TELEGRAMME sur Amiga !

Nous souhaiterions par l'intermediaire des pages d'*A-News* vous informer régulierement des progrés et réflexions dans ce domaine, mais aussi servir d'interface à tous ceux d'entre vous qui souhaiteraient collaborer avec nous. Peut-être avez-vous des idées, ou déjà un utilitaire, une routine qui nous permettraient d'affiner nos projets ? Ou peut-être souhaiteriez vous un conseil, ou savoir comment réaliser un réel cahier des charges d'un tel logiciel? Nous pensons alterner les articles d'interêt général sur "Informatique et Handicap" avec des articles plus techniques - au fait tous nos softs sont écrits en "C".

Nous souhaiterions également tester les caractéristiques des programmes éducatifs courants et dégager sur l'ensemble des programmes qui tournent sur Amiga une évaluation en terme d'accessibilité et de dynamique éducative et rééducative. Ces informations sont en effet précieuses pour les parents, les instituteurs et les rééducateurs qui trop souvent n'ont acheté un logiciel que d'après publicité ou promesse d'un emballage.

L'association AVANTAGE comptant en effet dans ses rangs des instituteurs spécialisés, psychomotriciens, ergothérapeutes etc, j'interpelle ici les créateurs ou éditeurs de logiciels qui souhaiteraient valider les performances de leur soft en matiere éducative ou les développeurs qui cherchent à optimiser l'interêt educatif ou rééducatif de leur projet. Nous testerons et analyserons tout ce que vous nous transmettrez et *A-News* s'en fera l'echo.

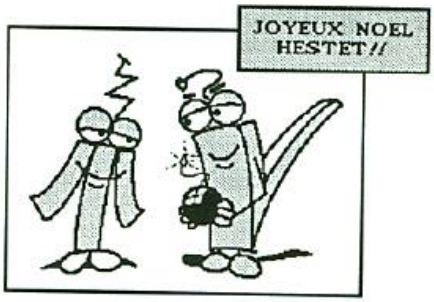
Le prochain article vous parlera des interfaces spécifiques (avez-vous déjà piloté Interceptor avec les mouvements de la tête?) et de leurs utilisations . Nous testerons un logiciel éducatif et peut-être pourrons-nous vous présenter un article plus technique écrit par l'un de nos ingenieux ingénieurs.

Nous attendons avidement votre courrier ou vos disquettes.

A Bientot.

Philippe Ducalet.

AVANTAGE
Institut de recherche,d'application et de services en faveur des handicapés
29 Av. Jean Moulin 17780 Soubise



A partir de 1 690 F TTC

SPIRIT™ TECHNOLOGY

POUR AMIGA 1000 & 500

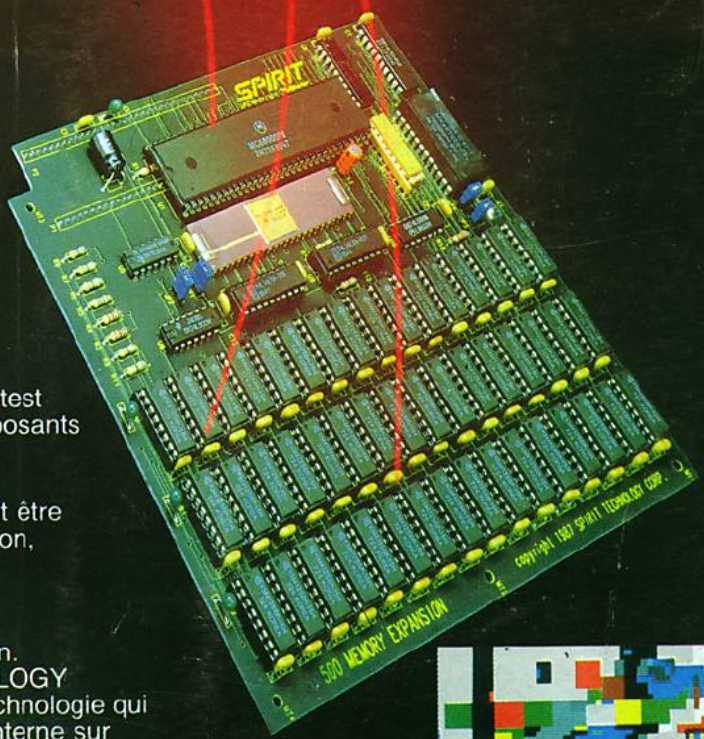
Nouveau extension mémoire interne pour AMIGA 500

- *Jusqu'à 2,5 Mo* de mémoire*
- *Plus horloge / calendrier permanent*

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY sont livrées avec une disquette d'accompagnement qui contient des routines simples permettant l'utilisation de la mémoire et de l'horloge à partir de vos disquettes.

Cette disquette contient aussi plusieurs logiciels du domaine public comme un RAM DISK résistant au reset, un programme qui traite les erreurs, de nombreux utilitaires, une notice complète, détaillée et illustrée, pour une installation rapide de la carte SPIRIT TECHNOLOGY sans soudure ni modification. Un test permet de localiser avec précision tout problème de composants mémoire installés sur la carte en ØK.

Les extensions mémoires SPIRIT TECHNOLOGY peuvent être utilisées en mode Auto-configuration, non auto-configuration, RAM DISK ou transparent (RAM OFF).



CIS garantit les cartes SPIRIT TECHNOLOGY un an.
Les cartes SPIRIT TECHNOLOGY bénéficient de la meilleure technologie qui soit en matière d'extension interne sur AMIGA.

PHOTO - Extension mémoire interne de ØK à 1,5 Mo avec horloge/calendrier pour Amiga 1000 jusqu'à un total de 2 Mo.

571, cours de la Libération - 33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78 - Fax 56 04 08 95

* 2,5 Mo avec mémoire d'origine plus A 501

Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

CIS®

REVENDEURS SPIRIT TECHNOLOGY : **INFOLOG** 41, Bd Baille 13006 Marseille **S.A. LHOMME Micro** 5 r Fanfrelin 16000 Angouleme **MICRO COMPUTER DIFFUSION** ZI Arbletiers 25400 Audincourt **G.I.P.** 96 allée des Piverts Orvaux 27190 Conches en Ouche **BUREAUMATIQUE** 4 Pr des Capitouls 31000 Toulouse **MICRO-C** 16 r des Fossés 35000 Rennes **PUBLIC ELECTRONIC** 27 r de l'Espadon 35400 St Malo **DIGIT CENTER** Centre Cial V2 59650 Villeneuve d'Ascq **INFOGRAPH** 1 r du 11 Novembre 62300 Lens **BAB MICRO** 7 r de Coursic 64100 Bayonne **MICROVISION** 18 r Jean Bart 64200 Biarritz **ZIOMM** 1 r Déserte 67000 Strasbourg **CLEMENT INFORMATIQUE** 216 r de Créqui 69003 Lyon **JANAL** 12 r de la Paix 74000 Annecy **COMPUTER CONCEPT** 21 r Tournefort 75005 Paris **ESPACE MICRO** 32 r de Maubeuge 75009 Paris **M.A.D.** 42 r Lamartine 75009 Paris **GENERAL** 10 bd de Strasbourg 75010 Paris **A.M.I.E.** 11 Bd Voltaire 75011 Paris